
E3 OS GAMES QUE ESTÃO NA FEIRA
DETONADO: THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER – PARTE 2 (GC)
Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
57
Maio/2003
R$ 6,50
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
Yu-Gi-Oh!
WORLDWIDE EDITION
OS MELHORES DUELISTAS ESTÃO NO GBA!
• CONHEÇA MALIK ISHTAR, O PRÓXIMO VILÃO DO DESENHO ANIMADO
• PASSWORDS PARA 1026 CARTAS
• TODOS OS 27 BOOSTER PACKS DO JOGO
MARIO KART
X-MEN: LEGENDS
ROGUE SQUADRON 3
E mais!
SPLINTER CELL (GC)
ENTER THE MATRIX (GC)
GOLDEN SUN 2 (GBA)
ISSN 1516-1892
00057
9 771516 189008

Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



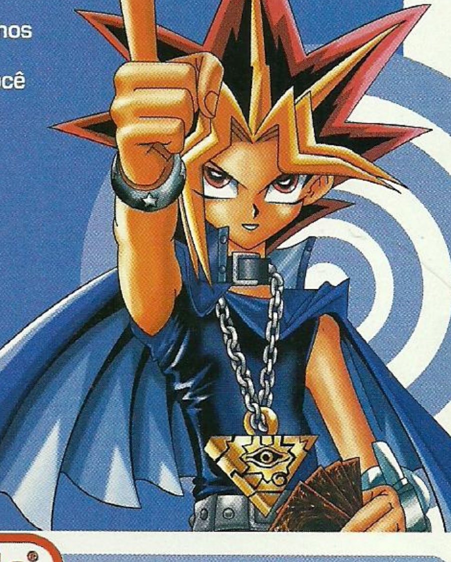
Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

EDITORIAL

O que é Yu-Gi-Oh!? Quem é Yugi? O que é o Enigma do Milênio? Se você é um cara plugado nas novidades que chegam do Oriente vai saber responder a todas essas perguntas num piscar de olhos!
Essa é a nova mania que alegra nossas manhãs com o anime na tevê, dá status aos melhores duelistas de card game no intervalo das aulas e nos ensina as técnicas vencedoras com o baralho virtual do videogame. E é no game portátil que você pode ter sua maior coleção de cartas, inclusive as mais raras, duelar de verdade contra Yugi, Joey, Seto Kaiba, Maxmillion Pegasus e até mesmo dividir o tabuleiro com o próximo vilão que surgirá no desenho animado em breve: Malik Ishtar. E o cara é casca grossa!
Para adiantar as coisas, preparamos uma matéria completa sobre o mais novo título do Game Boy Advance: Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel. Além de tirar todas as suas dúvidas sobre os torneios, temos uma lista com Passwords para 1.026 cartas do jogo. Quero ver você segurar todas de uma só vez!
E está chegando a hora de mais uma E3, a maior feira de videogames do mundo! Demos uma boa vasculhada em tudo que já está confirmado e nas possíveis surpresas (Metroid Prime 2, Mario 128 e, quem sabe, uma revelação ainda maior), para que você saiba para onde mirar o olhos. É só passar por nossa seção Hot Shots e se informar. Ainda em clima de feira, uma baciada de jogos tiveram telas e segredos revelados nesses dias que antecedem o evento. Na seção Spotligth, você descobre como jogar Mario Kart: Double Dash em rede, confere as primeiras imagens de X-Men: Legends e como está ficando o visual e os detalhes de Star Wars: Rogue Squadron 3 - Rebel Strike.
Para você não ficar aí parado enquanto tudo isso acontece, continuamos nossa estratégia em Zelda: The Wind Waker para GameCube e também detonamos a aventura de Yoshi e Baby Mario para GBA. Sem falar nos reviews de Splinter Cell (pura espionagem no GameCube) e Golden Sun 2 (RPG puro-sangue para GBA). E tem muito mais: Enter the Matrix, The Sims, Def JAM: Vendetta (GameCube) e Castlevania: Aria Sorrow, Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak e X2: Wolverine's Revenge (GBA).
Mês que vem é E3 na cabeça! Não perca a nossa cobertura com tudo o que rolou de bom no paraíso gamístico.

Ronny Marinoto



ÍNDICE

Nintendo World
Número 57 — Maio/2003

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Sensacional! Estamos prestes a viajar para Los Angeles e acompanhar
pensar em pisar no Convention Center novamente. Fique ligado no
nosso canal direto com a feira. Todas as informações em tempo real,

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Mil e vinte e seis Passwords para as cartas do jogo Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition para GBA. Nunca tivemos um jogo com tantos códigos!
Nove vírgula quatro a nota final correta para o jogo Winning Eleven 6, para GameCube, um erro que rendeu outro número. Veja abaixo.
Trezentos ou mais e-mails e cartas reclamando da nossa nota (7,8) para o jogo WE 6. Tudo bem gente, estamos assumindo o erro e publicamos a nota certa.
Dois games disputaram a capa desta edição: Splinter Cell (GameCube) e Yu-Gi-Oh! (GBA). Nem preciso dizer quem prevaleceu, né?
Dois personagens (piloto e co-piloto) aparecem nos carros de Mario Kart: Double Dash. A Nintendo não brinca em serviço e faz mudanças inesperadas!
Um aniversário no mês de maio. Luiz Gustavo "Bacana" Bacan completa 23 anos e 12 meses no dia dez. Que coisa, hein!
Um cara muito chato ligou para a redação todos os dias. Chega, Daniel!!!

Zeldinha

Após um mês e meio de espera e ansiedade, consegui comprar o GameCube com alguns outros apetrechos. Logo após, fiz o pedido do jogo **Legend of Zelda: The Wind Waker**, e foi mais uma semana de aflição. Mas finalmente, o grande dia chegou: Zelda estava em minhas mãos! Eu mal podia esperar para jogar!
O problema é que, como diz o ditado, "o que é bom dura pouco", e mais, "o que é muito bom dura muito pouco". Resumindo, duas semanas em frente à televisão foram necessárias para chegar ao fim. Não vou dizer que não gostei, que me arrependi ou que o game não me proporcionou momentos inesquecíveis, mas me pareceu o Zelda mais curto da Nintendo. O que houve? Por que isso?

Diogo de M. Braga
Via e-mail

Muita gente teve a mesma impressão que você. Mas será que o game é mesmo tão curto assim ou será que você está ficando bom demais (duas semanas jogando o mesmo game direto não é pouco tempo)? E mesmo terminando, você achou tudo e cumpriu todos os objetivos secundários. O problema com os games Zelda é que se cria muita expectativa antes de serem lançados. E quando os jogamos, sempre queremos mais. É difícil dizer se Wind Waker **é o Zelda mais curto que existe. O que eu sei é que já estou aguardando ansiosamente pelo novo capítulo da série.**

Cada doido que aparece...

Ajudem-me! Tem um campeonato de **Mario Party 4** aqui em Jandira que rola quase todo domingo e sempre falta uma pessoa pra completar as chaves. Tem um tal de João que parece que tem medo... ele vive falando que ganha de todo mundo, mas nunca apareceu no campeonato. Mandem um recado pra ele e falem que ele está com medo!
Eu fiquei em 4º no último campeonato porque o Rodrigo é muito sortudo. Quem sabe, na próxima vez... Quem sabe um dia vocês resolvam vir até aqui (por favor!) jogar esse campeonato. Minha mãe é dona de uma pizzaria.

Nicolau Junior
Jandira/SP

Não vá pensar que estamos fazendo pouco caso, mas é que é muito trampo ir até Jandira só pra jogar umas partidinhas de MP4 **e comer uns tecos de pizza. Fazemos isso toda sexta depois de encerrar o expediente e nem gastamos gasolina. Mas pelo menos o recado nós podemos dar: Aí João! Larga mão de ser bundão e aceita logo o desafio do Nicolau! Quem não deve não teme, rapaz! Só tome cuidado com a sorte do Rodrigo.**

Enganei um bobo na casca do ovo

Andei me questionando ultimamente se sou bobo ou quem anda tentando me convencer disso é que realmente o é.
Tenho 22 anos e trabalho muito. Quando comentei que iria juntar uma graninha para comprar um Cube, pronto! Foi motivo para meus colegas e tios dizerem que isso era coisa de bobo e de criança. De criança eu sei que não é, mande uma criança tentar jogar **Eternal Darkness**, **RE Ø**, **Zelda WW**, Metroid... Agora, coisa de bobo, já estou em dúvida de tanto que me falam.
Mas tem uma coisa: todas as pessoas que disseram isso, um dia já gostaram de games e outras coisas parecidas. Aí começaram a crescer e alguém muito chato disse a eles que games, gibis, RPGs eram coisas de panaca, nerds, crianças. Que para serem adultos teriam que abandonar aquilo tudo e começar a se preocupar com problemas em cima de problemas, que teriam que sentir muita dor de cabeça e ficarem estressados. E que para relaxar teriam que ir ao boteco da esquina, fumar um maço de cigarros e beber umas três garrafas de cerveja até ficarem barrigudos, velhos e chatos. E e eles acreditaram!
Quem realmente é bobo? Eu que cumpro com todas as minhas obrigações e no tempo vago, mesmo criticado por muitos, adoro passar horas e horas com meu Cube, gibis, RPGs e minha namorada, é claro, ou bobas são todas essas pessoas que deixaram de fazer aquilo de que gostavam porque algum espírito de porco disse que isso era coisa de bobo?

André L. Alves
São Paulo/SP

Se tudo isso for coisa de bobo, a Conrad é a maior concentração de idiotas do Brasil. E olha que interesante: todos os idiotas daqui ganham dinheiro com essas coisas de bobo. Não é muito, mas já dá pra ir ao boteco da esquina, fumar alguns cigarritchos e beber algumas cervas. Na minha opinião, quem acha que videogame é coisa de tonto é porque é muito tonto pra poder jogar videogame. É preciso coordenação motora, reflexos rápidos e muito raciocínio pra enfrentar os desafios dos games de hoje. Coisas que essas pessoas que falam tanta bobagem, certamente, não têm.

Sem mais nem menos

Para começar, vou falar que mandei o cupom da promoção Zelda, daí mandei também a resposta do Questiomario. E eu sempre penso que se vocês me sortearem em uma promoção, e eu tivesse a sorte de ser sorteado na outra, vocês só considerariam o prêmio de uma promoção.
Eu acho difícil acontecer, mas não é impossível. Então, caso isso aconteça comigo, e vocês forem picaretas de verdade, por favor, eu quero o disco-bônus de Zelda, hein!

Daniel O. Vasconcelos
Via e-mail

Fica tranqüilo, Dani. Aqui não tem picareta, não! Tem safado, pilantra, desgraçado que não paga as apostas quando toma lavada no Winning Eleven, **mas picareta não tem nenhum.**

Representativo

Gostaria de fazer algumas perguntas:
1- Vocês, por acaso, são os representantes oficiais da Nintendo Brasil na internet? O endereço www.nintendo.com.br é redirecionado para nintendoworld.com.br
2- Eu tenho **Castlevania: Circle of the Moon** para GBA e, ultimamente, ele não tem gravado meus arquivos. Eu começo o jogo, salvo e desligo. E quando ligo novamente, o arquivo sumiu. É a bateria? O que eu faço para consertar? Que tipo de bateria é e onde eu arrumo?

Lucas Magalhães
Belo Horizonte/MG

1- A Gradiente era a

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

de perto mais uma E3. Dá um frio na barriga só de endereço eletrônico www.gameworld.com.br que será para que você não perca nenhum detalhe! E3 rules!

representante oficial da Nintendo no Brasil, mas hoje ela já não atua no setor de videogames. Nós somos representante oficial no que diz respeito a publicações (tanto impressas quanto digitais), por isso, você pode nos fazer a pergunta que quiser.
2- Mas isso começou a acontecer recentemente ou sempre aconteceu? Se você nunca conseguiu gravar seu progresso, é porque seu cartucho é pirata. Se começou a acontecer depois de um tempo, é melhor você comprar um cartucho novo (ou então usar a garantia). Provavelmente, a bateria de memória apresentou defeito e abriu o bico. Tome sempre muito cuidado com o lugar onde você guarda seus games. Eles não podem entrar em contato com água, poeira ou qualquer material estranho e nem podem ser expostos a calor ou frio excessivos e nem sofrerem quedas ou movimentos bruscos.

Corra, Henrique! Corra!

Caro senhor que responde às cartas:
Não sei porque esconde seu nome. Você é alguém famoso? É algum personagem? É o Link?
Bom, como já sei que não vai responder isso para mim, muito menos para qualquer outro leitor, vou chamá-lo de fulano.
Sou um amante de jogos de corrida, tenho um GC, o game **Need for Speed 2** e outros.
Conheço apenas três jogos de corrida para GC, **NFS2**, **Nascar** e o **F1** que está para ser lançado.
Cadê os jogos de corrida?

Henrique Lavers
São Paulo/SP

Escuta aqui, sicrano! Não sou mais nem menos famoso que qualquer um que trabalhe junto comigo. Só escondo meu nome porque me divirto com isso e para ver as teorias que os leitores elaboram para descobrir quem sou. Ou você acha que não dei risada quando você me chamou de fulano?
Alguns jogos de corrida já lançados: 18-Wheeler American Pro Trucker, 4x4 Evo **2**, Burnout, Burnout 2: Point of Impact, Cel Damage, Crazy Taxi, Driven, Freakflyers, Hot Wheels: Velocity X, MX Superfly, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Smashing Drive, Smuggler´s Run: Warzones, SpyHunter, The Simpsons Road Rage, Wave Race: Blue Storm
Alguns jogos de corrida a serem lançados: Acceleration, Big Mutha Truckers, Colin McRae Rally 3, Donkey Kong Racing, Driver 3, F-Zero GC, Freestyle Metal X, Highway to Hell, Kirby´s Air Ride, Knight Rider, Mario Kart Double Dash, Roadkill, XGRA.
Tá bom pra você?

CARTA DO MÊS

Cada um precisa de um sonho. Seja qual for. Não importa o material de que é feito. E mesmo que muitas vezes não possamos admitir, todos nós temos um. Todo mundo precisa de um sonho, senão, que graça tem?
Desde criança, tive experiências únicas em minhas aventuras nos videogames. Salvei o mundo, libertei princesas, afastei o mal... suspirei profundamente por cenas que mexeram com todos os meus bons valores e outros que nem sabia que existiam, cenas de finais incríveis ou de algo que nem podia esperar. Passei por tudo sozinho, eu e meu N64, GC... sem nenhum parceiro nessa jornada...
Ontem resolvi mudar essa história, tomando uma atitude drástica! Depois de muitos "tenha calma", "aperta o botão azul", "mira com o L", tornei a minha mãe a mais nova integrante desse mundo. Resultado? Ela está apaixonada, como eu, por **Wind Waker** e, de quebra, levamos juntos para passear no castelo de Toad, minha avó e quem mais viesse pra se juntar a nossas gargalhadas e disputas.
Sendo assim, sou obrigado a citar Miyamoto: e se um videogame for mais que um videogame, ou um portal para outro mundo, for uma ferramenta humana, para aproximar seres humanos numa experiência extraordinária?
Agradeço por ter a oportunidade de compartilhar com vocês essa história, que um dia foi um sonho. E mais uma vez, parabenizo vocês pela revista que agora ganhou muito mais leitores aqui em casa!

Heverton Moreira Kesseler
São José dos Campos/SP

Realmente, há bastante tempo que os videogames deixaram de ser aquela coisa solitária que os nerds faziam na escuridão do seu quarto, mexendo freneticamente no joystick com as mãos suadas e peludas. Vou te dizer que você é um cara de sorte, Heverton. Até hoje minha mãe se preocupa com o videogame estragando a imagem da televisão (isso era muito comum nos dias do telejogo, mas acho que você ainda não jogava nessa época), e a coisa mais interessante que meu pai consegue falar enquanto estou jogando é: "Que horas você vai parar com isso pra eu assistir aos melhores momentos do São Raimundo x Asa de Arapiraca?"
Os videogames representam um entretenimento muito mais interativo que outras formas de mídia, pois estimulam a sociabilidade entre as pessoas e, em muitos casos, permitem que você tenha controle sobre o andamento da história.
Só fiquei curioso com uma coisa: sua avó faz um elixir tão poderoso quanto aquele da avó do Link quando você precisa repor as energias? N

Resultado da Promoção Zelda / Disco-Bônus

Confira aqui os nomes dos ganhadores da promoção Zelda / Disco-Bônus publicada na edição 55 da revista Nintendo World.
Os sorteados deveriam responder corretamente à pergunta:
QUEM É O HERÓI DA SÉRIE ZELDA?
Resposta: **Link**
Os contemplados receberão o prêmio pelo correio, no prazo de 10 a 15 dias, a contar de 15/05/2003. Parabéns e continue participando de nossas promoções.

Alexandre Luiz Tsuchida	Mogi das Cruzes	SP
Andrei W. Portes	Indaiatuba	SP
Bruno Lemos Hinrichsen	Recife	PE
Bruno Sá Cavalcante	São Paulo	SP
Fernando da Silva Gomes	Rio de Janeiro	RJ
Gustav Fisrilo Block	Rio de Janeiro	RJ
Jeadson Silva Rabanaque	São Luís	MA
Pedro Guimarães A. C. Cunha e Cruz	Goiânia	GO
Samuel Araújo dos Santos	Brasília	DF
Thomas Pereira Leite Bauoleil	São Paulo	SP

Errata

Na edição 56, pisamos na bola, literalmente, ao calcular a nota final do jogo Winning Eleven 6: Final Evolution, **para GameCube. Usando nossos critérios de avaliação, o correto seria 9,4 no lugar do 7,8 que foi publicado. Foi uma chuva, ou melhor dizer uma tempestade de e-mails aqui na redação. Gente, tava na cara que, pelas notas do jogo (gráficos 9,0; som 8,5; jogabilidade 9,5: diversão 10 e replay 9,5), seria impossível a média final ser inferior a um 9,0 – não precisava descarregar toda essa fúria sobre nós. Ah, nós jogamos a versão japonesa do jogo (sim, nós temos um GameCube japonês – um dos primeiros a chegar ao Brasil – e também temos o GameCube americano) e as fotos da matéria foram puxadas do site oficial da Konami, e lá eles somente divulgam as telas de PlayStation 2. Mancada.**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

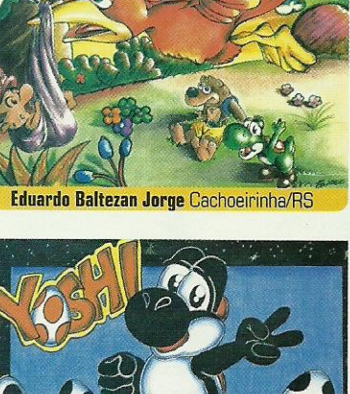
HOT PAINT

Veja os desenhos do mês de maio no endereço
www.nintendoworld.com.br/hotpaint

Vencedor

Érick Santos Garcia Curitibanos/SC

Prêmio: Uma **camiseta exclusiva Nintendo World**





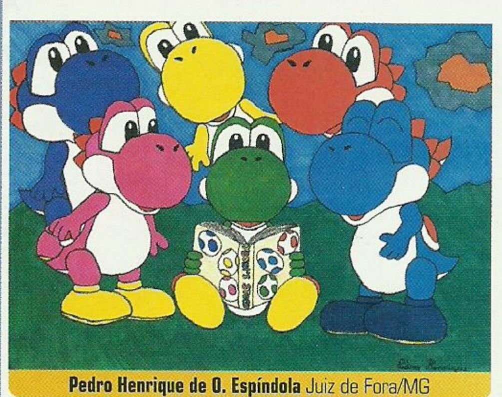
Eduardo Baltezan Jorge Cachoeirinha/RS



Márcia Elizabete Santos Sumaré/SP



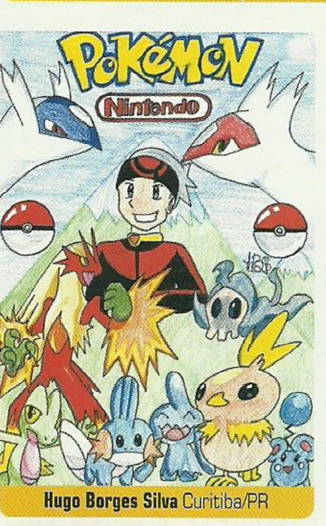
Maicon Berté Novo Hamburgo/RS



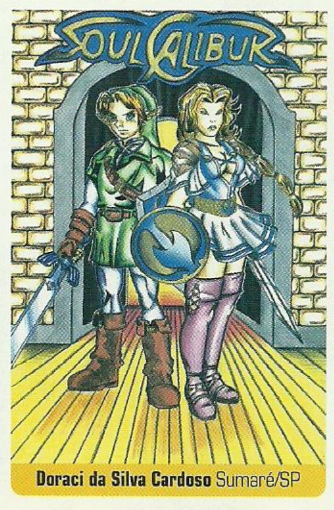
Pedro Henrique de O. Espíndola Juiz de Fora/MG



Claudio Erlacher Gonçalves Vila Velha/ES



Hugo Borges Silva Curitiba/PR



Doraci da Silva Cardoso Sumaré/SP





Rodrigo Akira Kumazawa São Paulo/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!

CONRAD EDITORA

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

André Martins
Gerente de Produto

Nintendo World

REDAÇÃO
Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Cleiton Campos, Fabio Michelin, Felipe Azevedo, Flavia Gasi, Bruno Arruda, Orlando Ortiz, Pablo Miyazawa, Renato Siqueira, Renato Viliegas (textos), Lilian Maruyama (capa), Kelven Frank (arte).

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO GRÁFICA
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira
Coordenadores de Produção

WEB
Mateus Reis
Fernando Nogueira Internet
Cadu Simões (Surfer)

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Alexandre Monti
Gerente de TI

André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins
Suporte Técnico

ADMINISTRAÇÃO
Ana Paula Duarte
Diretora Administrativa

Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Sileide Fernandes
Coordenadora de Pessoa

MARKETING
Décio Casadei
Gerente de Marketing

Isac Guedes
Coordenador de Marketing

PUBLICIDADE
Luciana Cristina Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Norma Rejane
Executiva de Contas

Krisley Camilo
Contato Publicitário

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

NINTENDO WORLD, Edição 57, maio de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Te.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

ANER
Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**



FEIRÃO 2003

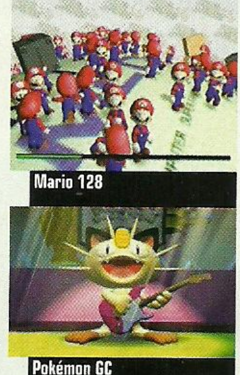
Três dias que valem pelo ano inteiro!

A E3 (Electronic Entertainment Expo), maior feira de videogames do mundo, acontece nos dias 14, 15 e 16 de maio, no Convention Center, em Los Angeles, Estados Unidos. São 47.850 mil metros quadrados de área de exposição (a maior desde 2000) e 400 expositores, dos quais, 163 estreantes (um crescimento extraordinário para o mercado).
No evento, estarão presentes as principais empresas do ramo gamístico e serão anunciados todos os lançamentos daqui para o final do ano. Títulos que vamos aguardar com muita ansiedade. E como já é de se esperar, muitas surpresas devem ser reveladas, como novos títulos, estratégias de mercado (jogos online e aproveitamento da conexão entre os consoles GBA e GameCube) e composições inovadoras de jogabilidade e interação. Aqui, adiantamos um pouco do que acontecerá nessa feira e vamos relacionar nomes e novidades que serão alvos de muito comentário nos próximos meses.



Antecipamos o melhor da feira!

No ano passado, a Nintendo nos trouxe os "Giants Nintendo" e apresentou **Zelda: The Wind Waker**, **Super Mario Sunshine**, **Metroid Prime** (jogo do ano em 2002) e **Star Fox Adventures** em sua comissão de frente, marcando a feira com grandes títulos. Em 2003, novos games da própria Nintendo devem aparecer para roubar a cena: **Metroid Prime 2**, **Mario 128**, **Pikmin 2**, **Pokémon**, **Mario Golf**, **Mario Kart** e **Mario Tennis**, todos para GameCube, porém, as atenções estarão divididas com títulos de empresas que vêm crescendo no cenário mundial. Veja os nomes que devem aparecer no evento e seus potenciais.


Mario 128

Pokémon GC

Nintendo

Em um ano de continuações para GameCube, as novidades sobre **Metroid Prime 2** serão anunciadas, mas o título não deve contar com nada muito palpável no evento. Ao contrário de **Pikmin 2**, **Mario Golf**, **Mario Kart** e **Mario Tennis**, que podem ter muita coisa a ser mostrada no período. Há muitos segredos sobre Mario e Pokémon, as duas das franquias mais poderosas da Big N, mas que também são esperadas no estande, mesmo que apenas em vídeos demonstrativos. É provável que a Nintendo efetive seus planos para jogos online, já que os adaptadores de conexão à internet permanecem no mercado e até agora têm pouca utilidade. E o que já é conhecido de todos, os investimentos na comunicação entre consoles (GBA/GameCube) está a todo vapor e games que se aproveitam desse recurso devem ser anunciados aos montes. Quem sabe as suspeitas se confirmem e a Nintendo até revele o tão falado sistema que ligará diversos consoles em uma "rede local", simulando uma LAN, permitindo a jogatina em grupo para títulos como **Mario Kart**, por exemplo.
Os principais jogos para Game Boy Advance – sem contar com as possíveis surpresas – devem ser: **Advance Wars 2** e **Donkey Kong Country**.

Mario Golf

Mario Tennis

Pikmin 2

Mario Kart

Square

Final Fantasy: Crystal Chronicles, RPG/Action produzido nos estúdios da Square com exclusividade para o GameCube.
A promessa é de muitas novidades no sistema de jogo com a possibilidade de até quatro jogadores simultâneos e conexão com a versão GBA. Poderá ser jogado na feira. **Final Fantasy: Tactics Advance**...


Final Fantasy: Crystal Chronicles

Acclaim

A empresa apresentará na feira oito títulos de médio porte: Alias (baseado no programa de televisão da ABC), **Gladiator Sword of Vengeance** (gladiadores se enfrentando em arenas mortais), **NBA Jam** (basquete), **Summer Heat Beach Volleyball** (voleibol), **Speed Kings** (corrida com motos esportivas), **SX Superstar** (motocross), **XGRA: Extreme-G Racing Association** (altíssima velocidade com veículos futuristas) e **Urban Freestyle Street Soccer** (futebol de rua).


Speed Kings

Urban Freestyle Street Soccer

Konami

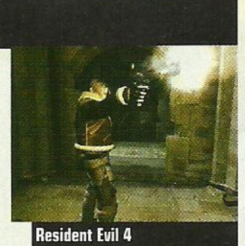
Teenage Mutant Ninja Turtles, o retorno das Tartarugas Ninja (jogo que aparecerá no GameCube e no GBA) é o título mais esperado no estande da Konami. Além dele, **Our Sun**, o game que vai utilizar luz solar, terá uma apresentação consistente para os visitantes e será uma das inovações para o portátil GBA.

Factor 5

Seguindo a trilogia de Star Wars, a empresa vai apresentar o terceiro título da série, **Rogue Squadron 3**, que deve ser também o mais surpreendente de todos com direito a modo Multiplayer para até quatro jogadores.

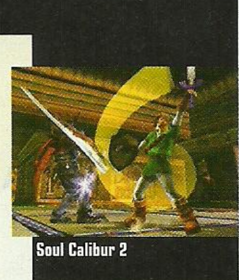
Capcom

A empresa vem se empenhando na produção de jogos para consoles Nintendo e deve pintar no evento com seis títulos de peso: **Dead Phoenix**, **Killer 7**, **Product Number 03**, **Resident Evil 4**, **Viewtiful Joe** (todos para GameCube e em versões jogáveis) e um game surpresa.


Resident Evil 4

Namco

Star Fox Armada é o resultado da parceria Namco/Nintendo e dará continuidade às aventuras de Fox e sua turma. Os segredos que cercam esse título serão revelados na feira e fica o suspense sobre o rumo que será tomado. Além desse, **Soul Calibur 2** e **Tales of Symphonia** são dois megatítulos para os gêneros luta e RPG, respectivamente.


Soul Calibur 2

Ubi Soft

A Ubi acaba de emplacar o sucesso **Splinter Cell**, lançado para GameCube e GBA, e mostrará na feira algumas novidades. Entre os títulos, uma renovação ousada do clássico **Prince of Pérsia**, que trará o subtítulo **The Sands of Time**, uma versão sombria da história do príncipe árabe – versões para GBA e Cubo. Além desse, o jogo de tiro em **cel-shading XIII** (GameCube) e a nova idéia do criador de **Rayman**, **Beyond Good & Evil** (conhecido por **BG&E** e que sairá para GBA e Cube) devem ter muitas informações liberadas durante a feira. **Batman: Rise of Sin Tzu** é a nova aventura do morcego para os consoles Nintendo e está cercada de mistérios que devem ser revelados no evento. Por fim, a empresa mostrará o título **Crouching Tiger**, **Hidden Dragon** (O Tigre e o Dragão) para o portátil GBA.

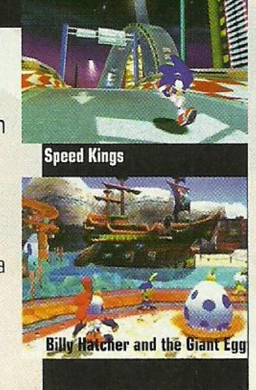

Splinter Cell

Prince of Pérsia

Hidden Dragon

Sega

Os principais títulos a serem vistos este ano no estande da Sega são: **Billy Hatcher and the Giant Egg** e **Sonic Adventure DX**, ambos para GameCube. O primeiro contará com um visual cartunesco e um herói galináceo bem-humorado, e a próxima aventura de Sonic será nada mais que um remake (versão melhorada) do mesmo título lançado anteriormente para Dreamcast. Lógico que a empresa deve sacar algumas cartas da manga e surpreender os visitantes da feira na última hora.


Speed Kings

Billy Hatcher and the Giant Egg

Electronic

O ataque da EA será direcionado totalmente ao mercado americano local, e só o que veremos será: **Madden NFL 2004** (futebol americano), **NASCAR Thunder 2004** (liga nacional de Stock Car), **NCAA College Football 2004** (basquete universitário).

Midway

Este ano, a empresa se limita a títulos esportivos rentáveis nos Estados Unidos e ao modismo da espionagem: **ESPionage**, **SpyHunter 2**, **NFL Blitz: Pro**, **NHL Hitz: Pro** e **The Suffering** – um novo Survivor Horror que deve se destacar para GameCube.


The Suffering

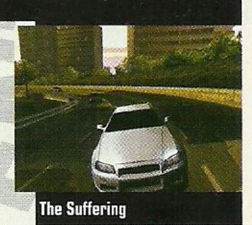
THQ

Destaque para o promissor **Sphinx and the Shadow of Set**, título que segue de perto os passos do bem-sucedido **Zelda** e **Disney/Pixar's Finding Nemo**, uma nova superprodução. Também serão mostrados na feira **Tak and the Power of Juju** e **WWE Wrestlemania XIX**.


Sphinx and the Shadow of Set

3DO

Seu melhor título deve ser **Four Horsemen of the Apocalypse** para GameCube, uma produção sombria e violenta. Também será visto no estande da empresa os games **Jacked** e **SRS**, ambos para GameCube.


The Suffering

Vivendi Universal

A empresa apresentará a versão do game **The Fast and the Furious** para GBA, **The Hulk** para GameCube e **The Hobbit** para ambas as platafomas.


The Hulk

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

No mês que vem, na edição 58 – que estará nas bancas a partir de 15 de junho –, você confere a cobertura completa do evento. Vida longa à Nintendo!

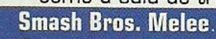
POKÉMON BOX

Guarde mais de 1500 monstrinhos no seu GameCube





A Nintendo lançará um disco de expansão para o GameCube que, além de permitir jogar os novos Pokémon Ruby e Sapphire na tevê, ainda dará acesso ao Memory Card para guardar mais de 1.500 criaturas. Você poderá administrar, armazenar, inspecionar e separar seus lutadores virtuais que personalizam os jogos da versão Advance, fazendo a transferência de monstrinhos com o cabo Link. Na tela da tevê será possível exibir a variedade de Pokémon colecionados em forma de ícones bidimensionais – como a sala de troféus de



Smash Bros. Melee.

O nome do apetrecho, Pokémon Box, faz alusão às caixas que são encontradas no PC dos jogos Pokémon e servem para guardar as criaturas fora de uso.

O lançamento do novo acessório acontece dia 30 de maio no Japão, nas versões **Ruby e Sapphire** e custando cerca de 20 dólares. Não há previsão para o lançamento americano do produto.







CAPCOM VS SNK: CHAOS

Novidades no game de luta crossover

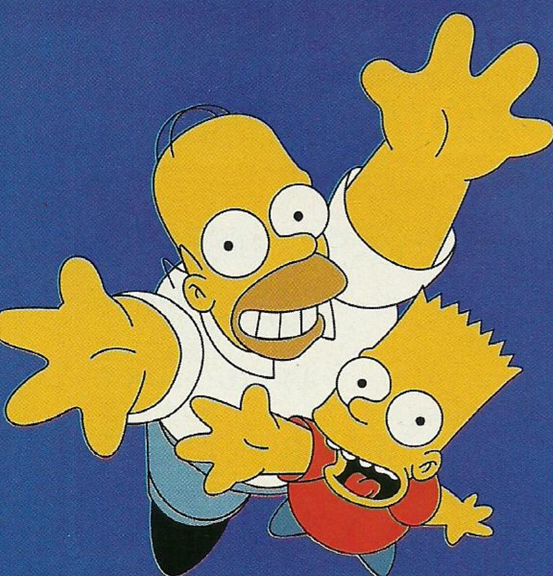
A Playmore confirma que o novo game SNK vs. Capcom que, por enquanto, apresenta o complemento Chaos no título, terá uma versão para o GameCube da Nintendo. Entre os novos lutadores estará o gigante Hugo, de **Street Fighter 3** e o mal-encarado Earthquake, da série **Samurai Showdown**. Ainda sem data de lançamento. Veja lista com os lutadores confirmados para o desafio: Ken Masters, Ryu, Chun-li, Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Mai shiranui, Hugo e Earthquake.



TIROS CERTEIROS!

Vivendi anuncia seus títulos para 2003/2004

A produtora Vivendi Games divulgou os games que vão estrear nos consoles da Nintendo em 2003/2004. Na lista, figuram: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds, The Simpsons: Hit and Run, Futurama, The Hobbit, Dr. Seuss' The Cat in the Hat, Metal Arms: Glitch in the System **(GameCube) e** Crash Nitro Kart **(GBA e GameCube). São jogos para quase todos os gostos e, sem dúvida, muito representativos para os fãs da Nintendo.**



N-BITS

N-BITS

O GBA SP ganhará uma nova bateria que proporcionará um rendimento 75% maior do que a convencional. Com o novo modelo, será possível passar até 17 horas e meia jogando sem parar e isso com a luz frontal ligada. Disponível no Japão a partir da segunda quinzena de maio, ao preço médio de 16 dólares.



Um disco com demos jogáveis de títulos futuros da Nintendo será entregue junto com os consoles GameCube vendidos a partir de maio nos Estado Unidos. Splinter Cell, Viewtiful Joe, Billy Hatcher and the Giant Egg, Sonic Adventure DX **e** Soul Calibur 2 **são os games já confirmados para este disco.**

A Nintendo anuncia um novo estúdio de criação de jogos na cidade de Tóquio. O objetivo é aumentar a demanda de títulos produzidos em first-party. O nome da nova empresa, o início das atividades e outros detalhes serão divulgados em breve.

Revelado o nome do novo game que será protagonizado por Solid Snake: Metal Gear Solid: Twin Snakes. **O título será lançado para GameCube no final do ano e terá opção para dois jogadores.**

A série Earthbound, **protagonizada pelo garoto Ness, dará as caras no Game Boy Advance com o jogo** Mother 1+2 **(título japonês). As primeiras informações e imagens estão em um comercial de tevê de dez segundos e no site oficial japonês. O lançamento oriental está marcado para julho.**

GBA SP EDIÇÃO ESPECIAL POKÉMON

Útil e agradável!

Foi apresentado no Japão o modelo Torchic do GBA SP, o primeiro de uma série de Edições Especiais com os novos Pokémon. O portátil é de cor laranja metalizada e possui a silhueta do monstrinho em relevo.



O RETORNO DO REI

Seqüência de O Senhor dos Anéis, aparecerá no GBA

Essa foi a confirmação feita pela Electronic Arts ao anunciar o título The Lord of the Rings: Return of the King, para o portátil da Nintendo. O game será baseado no livro de J.R.R. Tolkien e terá, praticamente, o mesmo teor do terceiro e último filme da série. Durante a aventura, o jogador assume o comando de vários personagens: Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam e Frodo. O desfecho no cinema e o game são aguardados para o final do ano.

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

E3 É **PODER**

Hoje em dia, é desnecessário explicar o que é E3. Você, leitor-especialista, já sabe que essa é a sigla da Electronic Entertainment Expo, a maior feira de games do mundo, e que é lá que as empresas exibem seus lançamentos para os meses seguintes. Nada disso é novidade para quem joga games.

O interessante é notar a importância que o evento ganhou para o resto do mundo nos últimos quatro, cinco anos. Quando a Nintendo World chegou às bancas em 1998, só os aficionados sabiam da existência de uma feira desse porte. Agora é diferente: a E3 representa para os games o que a cerimônia do Oscar é para a indústria cinematográfica. Esse crescente interesse não surgiu do nada. Já faz tempo que o videogame deixou de ser a diversão das minorias para virar uma forma de entretenimento tão comum quanto o cinema ou a televisão (nem tanto, mas estamos chegando lá!).

A cada ano, os jogos ficam mais incríveis e revolucionários, e é natural que a mídia e o público geral tenham interesse num evento exclusivamente dedicado a essas novidades.

Mas a E3 não é uma mera exposição de lançamentos. Espertas, as empresas de games não deixam de lado o potencial de um evento tão poderoso, e aproveitam para fazer um barulhão em torno da indústria dos games. Praticamente todos os fabricantes fazem um enorme suspense a respeito de suas maiores cartadas, e as já famosas entrevistas coletivas pré-evento são aguardadas com a ansiedade de uma final de campeonato. Cogitar o que empresas como a Nintendo ou Sony vão revelar virou o passatempo de quem se interessa por games.

As expectativas aumentam na mesma proporção que os lucros.

O mais engraçado é que a entrada na E3 é restrita a profissionais da área e jornalistas especializados – jogadores "normais" e menores de idade não entram. E apesar do "alto-nível", os visitantes comportam-se como verdadeiros moleques viciados em games. O clima é de histeria, a movimentação e a barulheira são constantes e é difícil jogar qualquer coisa sem esperar na fila. Esse é o verdadeiro poder da E3: além de movimentar a indústria dos games, ela desperta a criança que existe em cada um de nós. Ⓝ

NO CONTROLE

Concordou? Discordou? Escreva para pablo@conradeditora.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MARÇO DE 2003

- THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER GAMECUBE
- POKÉMON RUBY/SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
- YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION GAME BOY ADVANCE
- SPLINTER CELL GAMECUBE
- GOLDEN SUN: THE LOST AGE GAME BOY ADVANCE
- THE SIMS GAMECUBE
- WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION GAMECUBE
- RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC GAMECUBE
- DEF JAM: VENDETTA GAMECUBE
- HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK GAME BOY ADVANCE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
- RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
- F-ZERO GC GAMECUBE
- ADVANCE WARS 2 GAME BOY ADVANCE
- SWORD OF MANA GAME BOY ADVANCE
- MARIO 128 GAMECUBE
- PIKMIN 2 GAMECUBE
- METROID PRIME 2 GAMECUBE
- MARIO KART: DOUBLE DASH GAMECUBE



QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Super Mario Sunshine (GameCube)
Prêmio para o vencedor:
Uma camiseta exclusiva Nintendo World
Envie suas cartas até:
20 de maio de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.



1. **Qual o nome do equipamento utilizado por Mario para limpar a ilha?**
2. **Quantos Shines existem no jogo?**
3. **O que é que Mario foi fazer em Isle Delfino?**
4. **Quem é o chefe final do jogo?**
5. **Qual é o total de moedas azuis encontradas no game?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER MARIO SUNSHINE**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



maio/junho

GameCube
Army Men: Sarge's War
Army Men RTS
Barbarian
BattleBots
Charlie's Angels
Chessmaster
City Racer
Cubix: Robots for Everyone
Dungeons and Dragons Heroes
Enter the Matrix
Finding Nemo
Freestyle Metal X
Hitman 2: Silent Assassin
Jacked
Jane's Attack Squadron
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Lost Kingdoms II
Mace Griffin: Bounty Hunter
Mega Man Network Transmission
Motor Trend Presents Lotus Challenge
NBA Street Vol. 2
Shrek Super Party
Sonic Adventure DX
Speed Kings
Street Racing Syndicate
SX Superstar
Tankers: Smoking Barrels
The Hulk
Top Angler
Ultimate Muscle: Legends Vs. New Generation
Wario World

maio/junho

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Aliens vs. Predator
Bruce Lee: Return of the Legend
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
Castlevania: Aria of Sorrow
Clu Clu Land-e
Crushed Baseball 2004
Donkey Kong 3-e
Donkey Kong Country
Dr. Muto
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
Finding Nemo
Freekstyle
Golf-e
Ice Nine
Iridion II
Jet Grind Radio
Lufia: The Ruins of Lore
Monster Truck Madness 2.0
Need For Speed: Porsche Unleashed
Rock 'n Roll Racing
Rugrats Go Wild
Sega Arcade Gallery
Space Channel 5
Stuntman
The Incredible Hulk
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero
Wario Ware, Inc: Mega Microgame$
Wing Commander: Prophecy
Wizardry Summoner

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

Mande a sua opinião sobre a nossa matéria especial: A MITOLOGIA DE FINAL FANTASY

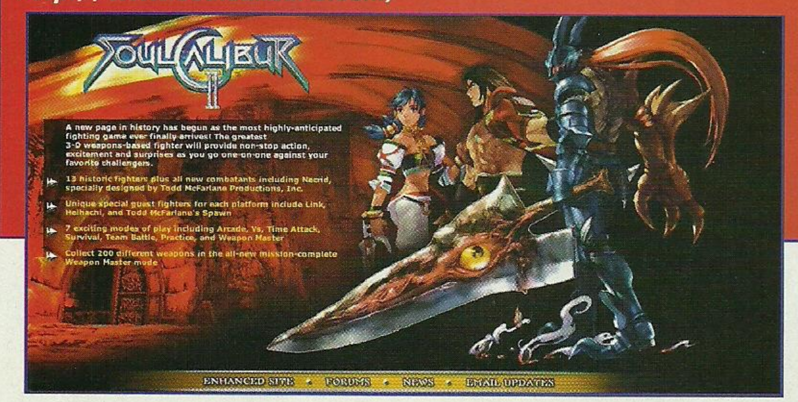
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail para pergunta@nintendoworld.com.br. As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Sangue, suor e porrada

Soul Calibur 2 vem aí!

Você não agüenta mais esperar pelo novíssimo **Soul Calibur 2**? Está louco para jogar com o Link? Aproveite a espera e comece, desde já, a matar a curiosidade visitando o endereço www.soulcalibur2.com (inglês). O site conta com um fórum, notícias e uma mailing-list para que você possa receber por e-mail notícias sobre o jogo. Aproveite a visita e dê uma olhada na seção com fotos do jogo para curtir imagens dos personagens novos como Link, "emprestado" do Zelda, e Necrid, criado por Todd McFarlane especialmente para este jogaço da Namco.

http://www.soulcalibur2.com/



Feliz Aniversário!

O azulão comemora 15 anos

Para celebrar os 15 (velho, não?) anos do nosso amigo Megaman (Rockman, no Japão), a Capcom colocou no ar um site supercompleto: mostra os novos jogos que serão lançados para GBA e GameCube, vídeos de diversos jogos da série, dos mais antigos aos mais novos, a evolução de Megaman (com as diferentes armaduras do herói). Destaque para as seções "Dr. Wiley's Lab", em que você pode montar seu próprio robô e enviá-lo por e-mail para seus amigos, e também a "Mega Fun", da qual você pode baixar ícones e fundos de tela para enfeitar seu computador.

www.capcom.com/megaman/



Fique de olho no céu!

Fox vai voltar a pilotar sua nave

Coming soon... você deve ter visto muito essas palavras enquanto esperava por **Star Fox Adventure**, certo? O website do próximo game da série (**Star Fox Armada**, que segue a linha do primeiro jogo) trará diversas novidades sobre esse título tão esperado. Em breve!

www.starfoxarmada.com/

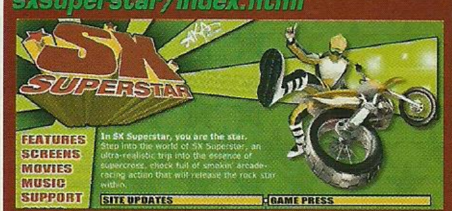


Próximo capítulo...

Lost Kingdoms 2 já tem site

Sente saudades das motocas turbinadas do Excite Bike**? Então, prepare-se para** SX Superstar**, um jogaço de supercross no melhor estilo Arcade. No site você confere, entre outras coisas, a trilha sonora do game, que tem bandas como Apollo Four Forty e The Deftones. A Acclaim disponibilizou vídeos e fotos do jogo para você ir curtindo os belos gráficos e toda a atmosfera empoeirada das pistas radicais até a chegada do game no dia 24 de junho, nos EUA.**

http://www.akaacclaim.com/sxsuperstar/index.html



Vingança mutante

Wolverine está descontrolado!

Com o novo filme dos X-Men chegando em breve aos cinemas, a Activision estará lançando em boa hora um jogo do herói mais "atitude" do time: Wolverine. Apesar de não ser feito de adamantium, o website de **Wolverine's Revenge** conta a história (que é paralela à do filme e completamente nova), tem ficha técnica dos maiores inimigos de Logan e links para outros sites relacionados à série. Clicando em "Competition" e preenchendo os dados corretamente, você concorre a diversos prêmios, porém, a oferta só é válida para residentes do Reino Unido (boa hora para cobrar aquele favor do seu amigo que mora fora do país!).

www.wolverinesrevenge.co.uk/

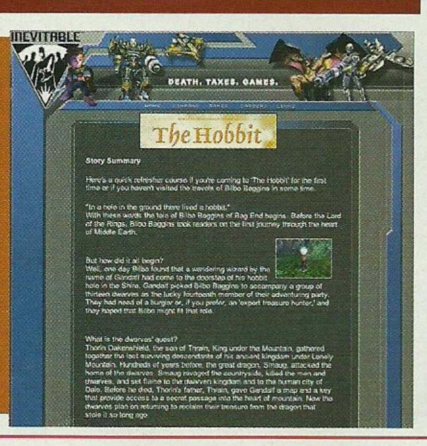


Meu precioso

The Hobbit será revelador

A desconhecida Inevitable está lançando um jogo baseado na série de sucesso "O Senhor dos Anéis", com uma aventura de Bilbo, o hobbit que primeiro teve o tão desejado anel em suas mãos. As fotos em alta qualidade vistas no site dão uma idéia do visual colorido e cartunesco escolhido para o game, além dos lindos gráficos, aproveitando os recursos 3D do GameCube. Um sumário explica, de modo simples, a história de nosso amigo anão.

www.inevitable.com/hobbit.htm



Os segredos mitológicos de Final Fantasy

Alguns maníacos por RPG ficaram em estado de graça quando souberam do anúncio de Final Fantasy: Crystal Chronicles, **para Game Cube (prometido para o final do ano). Aqui na** Nintendo World **tem gente comemorando até agora. E quando a gente está feliz, compartilha. Resolvemos desbravar a saga, ler as entrelinhas e presentear você, nosso leitor, com as revelações do mundo mitológico por trás da série** FF. **É verdade, jogar já é divertido, mas existe muita coisa que você nem imagina. Uma combinação louca e fascinante das culturas grega, hindu, nórdica e hebraica. Infelizmente, ou felizmente pra você que curte o assunto, as referências mitológicas são muitas. Então, a** NW **traz neste especial, um pequeno dicionário com alguns deuses e monstros de outras culturas.**

Por Flavia Gasi

Armas e Armaduras

Excalibur

Certamente você já ouviu falar desta arma, que aparece em quase todos os jogos da saga. A história dela é antiga e foi contada de geração em geração na Inglaterra. Excalibur é uma espada mágica, indestrutível. Ela foi criada no reino de Arcádia, pela feiticeira Viviane, também conhecida como a Dama do Lago. Seu nome verdadeiro era Kaledfwich. A lenda conta que a Excalibur estava cravada em uma rocha e apenas um rei de verdade poderia arrancá-la.

Ragnarock

Significa "O Crepúsculo dos Deuses". Nas lendas nórdicas, do povo viking, o Ragnarock significa o final dos tempos, o apocalipse. O deus Odin levantaria o exército do bem e o deus Loki o exército do mal. Apesar dessa espada aparecer em muitos jogos, tem um significado especial em **Final Fantasy 7**. Um dos sinais do final do mundo é que Midgar (isso mesmo, Midgar, que significa o reino dos homens) passaria por três invernos rigorosos. Além disso, a serpente gigante que habita no reino começa a se contorcer, causando maremotos. Serpente, Midgar, Ragnarock, lembrou alguma coisa?

Asura's Hod

Asura é um demônio hindu, um espírito mau. Os hindus acreditam que o bem e o mal estão dentro de todos e, por isso, Asura é também uma das seis formas de existência dessa manifestação. Elas habitam castelos no ar e são inimigas dos deuses. Geralmente, Asura aparece como uma arma de magas. Pela mitologia, está associada ao desejo sexual. Por isso, nossas heroínas são tão belas.

Artemis' Bow

Ou Arco de Artemis. Outra arma para garotas. Artemis é uma deusa grega, irmã gêmea de Apolo. Ela é uma mulher caçadora e destemida. Sempre acompanhada de ninfas, ela vaga por bosques com seu arco-e-flecha protegendo a floresta e os animais. Mas ela não é só boazinha não. Qualquer um que a ofender será punido. Um dia Acteon – um grande caçador grego – não percebeu que a deusa se banhava nua em um riacho. Então, parou em um local próximo para descansar. Ingenuamente ele se deixou se visto e, por sua insolência, Artemis o transformou em um cervo. Seus cães acharam que ele era um animal selvagem e o caçaram até a morte.

Thor's Axe ou Thor's Hammer

Da mitologia nórdica. Thor é filho de Odin com Fjorgyn (a Terra). Ele é a divindade mais amada pelos guerreiros vikings, que se autodenominavam "O Povo de Thor". Deus do Trovão e dos Céus, está sempre acompanhado de seu martelo.
O martelo de Thor foi forjado pelos anões e tem o poder de retornar à sua mão, depois de arremessado. Com ele, o Deus impunha lei e ordem aos povos. Uma arma poderosa, quando está nas mãos certas.



Personagens do jogo FF 1 (NES)


Black Belt

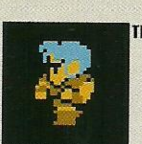


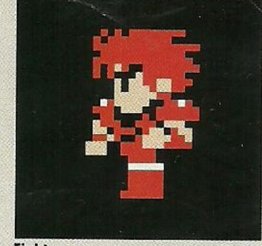

White Mage


Red Mage

Black Mage

Ninja


Thief


Fighter

Invocações

Leviathan

Na mitologia babilônica, que depois influenciou as mitologias hebraica e cristã, Leviatã é o monstro do caos, grande o suficiente para engolir o Sol. Um dragão poderoso e aterrorizador que vivia adormecido.
Algumas descrições podem ser encontradas no Velho Testamento:
"Naquele dia, punirá Yaveh (o Senhor), com sua espada dura, grande e forte, Leviatã, serpente veloz, e o dragão serpente sinuosa, e matará o monstro que está no mar" (Isaías 27,1).
E você pode invocá-lo. Além disso, deve derrotar a criatura em várias versões do game.



Apollo's Harp



Harpa de Apolo. Este deus grego era o mensageiro dos homens, transmitia os segredos de vida e morte através dos oráculos. Tornou-se deus da música após ter vencido Pã – figura representada com orelhas, chifres, cauda e pernas de bode, trazia sempre uma flauta, a flauta de Pã – num torneio musical. Apolo tocava lira e se tornou também deus da poesia e da juventude. Bela arma para bardos.

Mythril Vest

O Mythril aparece como armadura e como arma, vem da mitologia celta e é outra unanimidade da saga.
Mythril é um tipo de metal, forjado por anões, o mais especial deles. Apesar de leve, é praticamente indestrutível. Se você viu "O Senhor dos Anéis", é só se lembrar da cena em que Frodo recebe uma pancada de um troll não muito simpático.

Minerva's Plate



Minerva é a deusa grega da sabedoria. Nasceu da cabeça de Zeus, o deus supremo, quando esse engoliu sua mãe, Métis. Uma outra deusa guerreira carrega um escudo – a arma que você pode equipar durante o jogo – ornamentado com a cabeça da Medusa (que você conhecerá na próxima edição). Outro nome dessa deusa é Atenas, o qual originou o nome da cidade grega.

Gaia

Também chamada de Gaea ou Terra. Apesar de sempre aparecer nos games **FF** com seu nome grego, Gaia é uma das poucas convergências na maioria das lendas. Muitas das mitologias clássicas acreditam que uma divindade feminina deu luz ao mundo e aos deuses, como uma grande mãe.
Na saga, Gaia aparece representada por armas, armaduras e leva até um personagem com seu nome: Terra, do **FF VI**.
A teoria da Gaia é bem parecida com a do filme "Final Fantasy". A Terra, planeta que habitamos, é um espírito ou um ser de criação e de proteção da vida. Acredite ou não, essa teoria veio até a influenciar a física quântica!
Hoje em dia, muitos estudiosos concordam que somos todos feitos da mesma matéria originária, as células. Assim, água, terra, animais, plantas e nós somos a mesma coisa e estamos ligados ao sistema maior, a Gaia. Nada no planeta funciona sozinho, animais precisam da fotossíntese das plantas para respirar e as plantas precisam do gás carbônico produzido na respiração dos animais, por exemplo. Isso levou cientistas a acreditarem que a vida é uma propriedade do planeta e não de organismos individuais. Gaia é o planeta vivo.
Nada mais justo que jogar mais uma vez **FF VI** e ajudar a personagem mística Terra a proteger o planeta. Vale a pena conferir o filme para entender melhor a teoria. Ⓝ







Cenário 2D com vista de cima e os detalhes de uma cidade no jogo FF 2 (NES)

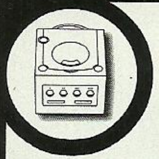




Gráficos evoluídos e novo sistema de batalhas em FF III (Super NES)

SPOTLIGHT

Os games que foram destaque no mês de abril!
Fechamos esta edição no final de abril e não foi difícil decidir os games que estariam nesta seção. Com a E3 chegando, as empresas liberaram muitas imagens e informações sobre os jogos que estarão presentes no evento. **Mario Kart: Double Dash** ficou com o destaque merecidamente. As mudanças propostas pela Nintendo abrem um leque de possibilidades em todas as direções – imagine-se pilotando o carro enquanto um colega dispara os cascos de tartaruga na testa dos adversários, mal posso esperar. E não menos merecedores **X-Men: Legends**, **Rogue Squadron 3**, **DBZ**, **Sword of Mana**, **Pikmin 2** e **Kirby** também marcam presença. Divirta-se com as novidades e faça seus planos para o futuro. O que será mais legal?



Mario Kart: Double Dash

Os pilotos estão de volta ao Reino dos Cogumelos e, desta vez, para detonar nas competições em dupla!
A melhor mudança para a estréia de **MK** no GameCube é, sem dúvida, a presença de dois personagens em cada carro. Enquanto um dirige a máquina, o outro dispara as trapaças pra cima dos adversários. Sensacional!
Os veículos também mudaram e os karts originais deram lugar a carros mais robustos e espaçosos – com direito à garupa para carregar o parceiro.
Estão garantidos na temporada 2003 os seguintes pilotos: Mario, Luigi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser Jr., Koopa e Paratroopa e será possível qualquer combinação de parceiros e trocas rápidas entre piloto e co-piloto. Cada participante possui habilidades diferentes para pilotar e serão seis tipos de itens normais e oito especiais (exclusivos para cada jogador) para poder trapacear e levar o caneco. Para fechar, a inédita conexão entre dois GameCubes finalmente acontecerá e isso possibilitará que até oito jogadores participem das corridas! Todas as regras deste novo campeonato serão reveladas na E3 e o game será **lançado no segundo semestre de 2003**.















A Nintendo surpreende mais uma vez e dinamiza a jogabilidade de um título que parecia irretocável. Sem derrapar na pista de programação, todas as alterações casam muito bem e agora só vendo para crer!

X-Men: Legends

A Activision liberou novas informações sobre o título **X-Men: Legends** para GameCube. O game fará o gênero RPG e está em desenvolvimento nos estúdios da Raven Software. Será possível selecionar 15 mutantes diferentes, incluindo Wolverine, Cyclops, Tempestade, Noturno, Colossus, Gambit e Fera, e percorrer 40 anos no tempo enfrentando inimigos como os Morlocks, Sentinelas e outros mutantes. **X-Men: Legends** suportará até quatro jogadores simultâneos em modo Multiplayer e terá opção para lutas no modo Versus. O título está **previsto para estrear em 2004**.









Kirby's Air Ride GC

O retorno de Kirby à ativa como protagonista de um game só seu será marcado por muita ação, velocidade e trapaças. A nova aventura do balão rosa tem muito a ver com o estilo de Mario Kart: corrida com provas competitivas e cheias de surpresas. O modo Multiplayer estará presente, até oito jogadores podem interagir e participar da corrida "suja" e muito divertida. Destaque para a velha estrela do gorducho que está remodelada e promete brilhar forte no 128-bit. Todos os detalhes do jogo serão apresentados na E3. O **lançamento está marcado para o segundo semestre**.

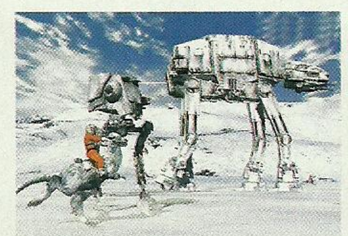


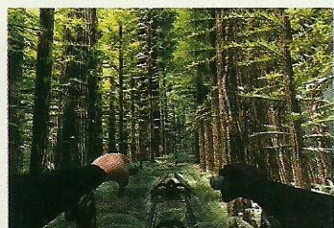


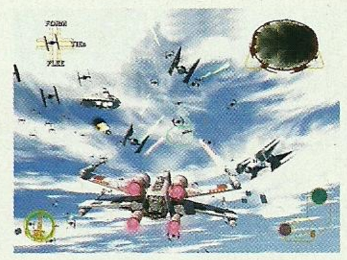


Star Wars: Rogue Squadron 3 – Rebel Strike

Uma das principais novidades do título **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 3**, seqüência de uma série de simuladores de batalhas espaciais, será um modo Multiplayer para até quatro jogadores. Tal opção não apareceu nos dois primeiros games e essa experiência será inteiramente nova para participar da aventura de Guerra nas Estrelas. Fases fora das naves também estão presentes, como a investida contra os poderosos AT-ATs e as supervelozes perseguições sobre motos na lua de Endor. O título será um dos destaques da Nintendo na E3 2003 e seu **lançamento acontecerá ainda este ano**.







Pikmin 2 GC

Shigeru Miyamoto dá continuidade a seu projeto "caseiro" e **Pikmin 2** será outro destaque da Nintendo na E3. Olimar retorna ao planeta (que nada mais é que o jardim do Miyamoto), onde vivem as criaturas Pikmin, para procurar um tesouro e saldar uma dívida de sua empresa. Desta vez, ele trouxe um assistente para lhe fazer companhia e para agregar o modo Multiplayer à aventura – dois jogadores poderão trabalhar em cooperatividade ou disputar desafios. O esquema de jogo será muito parecido com o do primeiro título, com coleta de itens e solução de quebra-cabeças, mas agora, não haverá limite de tempo e pelo menos duas novas cores de criaturas já são conhecidas: roxa e branca. **Lançamento no segundo semestre**.





Dragon Ball Z: The Legacy Of Goku II

A Infogrames anunciou este mês que o título **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II**, continuação da aventura de Goku no GBA, está em estágio avançado de desenvolvimento. O game seguirá as premissas do original e apresentará os personagens Trunks, Vegeta, Piccolo, Gohan e Goku. A WebFoot Technologies, reponsável pelo título, diz que o jogo trará dez áreas diferentes para exploração e o **lançamento acontecerá em junho, nos Estados Unidos**.





Sword of Mana GBA

A nova promessa para o gênero RPG e para o portátil da Nintendo chama-se **Sword of Mana**. Com visual 2D e muita ação em tempo real, o game terá diversos enredos – dependendo do personagem e do caminho que o jogador escolher para seguir na aventura. Estará presente na E3 e seu **lançamento acontece no segundo semestre de 2003**.





ENTER THE MATRIX

Será que você está preparado para Matrix!

Por esta você não esperava: um jogo cuja história se liga com a do filme e ainda tem data de lançamento especial: a mesma de "Matrix Reloaded", que sairá em 15 de maio nos cinemas. Estamos falando de nada menos que **Enter the Matrix**, para GameCube.



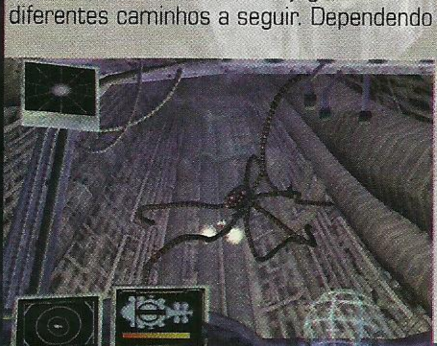


Mais próximo do cinema

O game contará não apenas com gráficos de deixar qualquer marmanjo de queixo caído, mas seguirá uma nova linha visual na qual tudo será apresentado ao jogador de forma "cinematográfica", para dar a mais real impressão de estarmos participando da história do filme. O time de produtores de "Matrix" (o filme) atuou em conjunto com a Shiny Entertainment para garantir o máximo de fidelidade visual, deixando este jogaço com gráficos autênticos e estilo único. Não faltarão os efeitos especiais no melhor estilo hollywoodiano: você poderá desviar de balas, quebrar regras da física, desafiar a gravidade, e não pára por aí: os produtores prometem incluir veículos (como um hovercraft, por exemplo). Pense em perseguições em alta velocidade, seguidas de tiroteios e manobras para fugir dos agentes – nada de gameplay convencional, este jogo promete – e muito. Os cenários vão desde uma vasta megalópole (que no filme foi filmada na Austrália) povoada por arranha-céus até os cenários mais psicodélicos do mundo de Matrix. Detalhes que vão além do imaginário, com um engine que trará total realismo com efeitos de partículas, objetos de cenário que se quebram e total interação com o mundo criado para o game.

Os escolhidos para o game

Cerca de 25 a 30 horas de jogo, diferentes caminhos a seguir. Dependendo do personagem utilizado, agentes que se transformam em pessoas para se disfarçar, heróis que, literalmente, correm pelas paredes enquanto atiram e muito mais.





O game seguirá uma história paralela à do filme – partes do game se ligam com o que você assistirá nos cinemas, trazendo uma imersão nunca vista antes em um game do gênero. A história foi escrita pelos próprios irmãos Larry e Andy Wachowski, os gênios criadores da série, portanto, os fãs se sentirão em casa. Saiba que, se você jogar o game antes de assistir ao filme, poderá estragar algumas surpresas. Os personagens do game são Niobe (que também estará no filme, representada pela atriz Jada Pinkett-Smith) e Ghost, um personagem exclusivo do game. Como no primeiro filme, poderão consultar o Oráculo para descobrir como salvar a humanidade e o mundo de Zion.



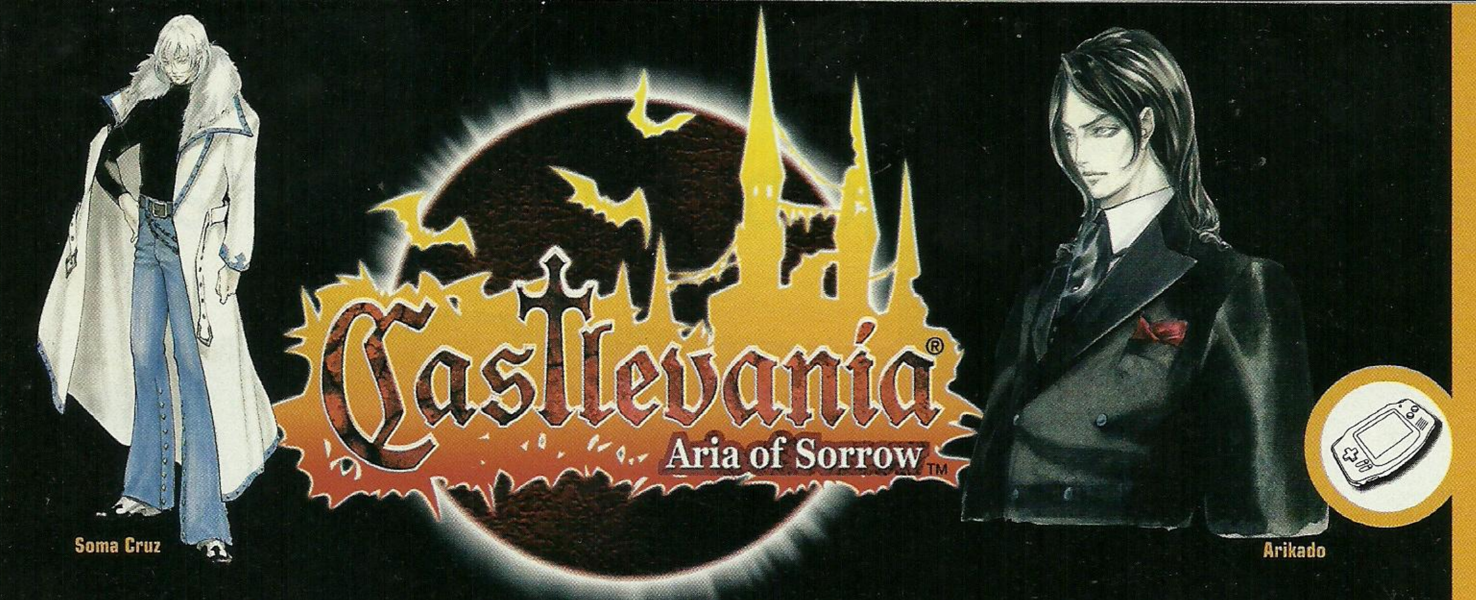


Durante sua aventura, você encontrará rostos conhecidos: Neo (Keanu Reeves), Trinity (Carrie-Anne Moss), Morpheus (Lawrence Fishburn) entre outros, e a dublagem será feita pelos próprios atores. **Enter the Matrix** será uma superprodução e os mais de mil movimentos e cenas de luta foram coreografados pelo mestre Yuen Wo Ping, que desenvolveu o mesmo trabalho em filmes como "O Tigre e o Dragão". A autenticidade das lutas, os golpes, a velocidade e toda a arte de acabar com agentes estarão presente – com você no comando. Além disso, você verá aproximadamente uma hora de vídeos extras, filmados e dirigidos exclusivamente para o game. Mas não pensem que é apenas visual. Grande parte da adrenalina é passada através do som. Todos os efeitos sonoros foram criados por profissionais experientes. Tiros, explosões, socos, chutes e a destruição do cenário nunca soaram tão realistas. Como disse Morpheus – "Ninguém pode saber o que é a Matrix. Você mesmo deve vê-la".

Vamos aguardar, pois em breve estaremos jogando mais um título revolucionário.

Orlando Ortiz

Publisher: Infogrames/Atari
Desenvolvimento: Shiny Entertainment
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: 15 de maio de 2003



Soma Cruz

Arikado

O sangue de conde Drácula volta a ferver!

Depois do tremendo sucesso de Circle of the Moon e Harmony of Dissonance, a Konami prepara o lançamento de mais uma aventura dos caçadores de vampiros no GBA. Aria of Sorrow usa a mesma engine de seus predecessores e também foi criado por Koji Igarashi e equipe, os responsáveis pela renovação visual da série. O destaque do novo desafio é a seqüência de labirintos no castelo do Drácula e uma série de fases interligadas. Além disso, foram acrescentados nesta versão itens e habilidades que o jogador necessitará para atravessar obstáculos e avançar no jogo. No fear!

O futuro da caça e do caçador!

Este título é uma nova fase na saga Castlevania e conta uma história do sanguessuga diferente de todas as outras que já ouvimos. É a primeira vez que se avança no futuro e o personagem principal não possui parentesco nem está diretamente ligado ao sangue e à maldição da família Belmont.
No ano de 2035, o nosso protagonista, Soma Cruz, é um estudante de intercâmbio que viajou para o Japão. Ele vive perto de um templo antigo chamado Hakuba, lugar que tem fortes laços com a mitologia japonesa. Um dia, acompanhado de Mina, a filha do guardião do templo, ele caminha para assistir ao primeiro eclipse do século 21 e nota que as escadarias do templo estão mais distantes. Como se algo quisesse tirá-lo de seu caminho. O rapaz desmaia após a chegada de uma misteriosa escuridão e quando acorda já está dentro do castelo de conde Drácula. Daqui pra frente, o jogo se transforma no bom e velho Castlevania de sempre: telas cheias de inimigos vindos do além e um vasto cenário formado por labirintos. Soma precisa encontrar respostas que expliquem os acontecimentos estranhos e descobrir uma saída desse lugar horripilante – ao que tudo indica, ele foi pego pela maldição dos Belmont.









Transfusão consangüínea

Além de um enredo inédito, Aria of Sorrow esconde muitas surpresas. A mudança mais importante está nas mãos de Soma, que não carrega mais o famoso e tradicional chicote da série e vai se valer de uma seleção incrível de armas – inclusive espadas.
O herói não mata seus inimigos como acontecia em outros castelos, agora a "alma" dos inimigos é absorvida para aumentar os poderes de Soma. Com isso, novas técnicas podem ser desenvolvidas e o jogador rouba o ataque de seus inimigos – é possível acumular mais de cem golpes diferentes. Outro destaque é conexão entre dois GBAs através do Cabo Game Link. Os jogadores podem fazer transfusões de técnicas que já foram absorvidas e aumentar suas listas. A idéia é proporcionar ainda mais interação aos donos de GBA e, porque não dizer, um estímulo ao hábito de colecionar itens, como todos adoram fazer em Pokémon. Ainda bem que Drácula é um ser imortal e sempre nos oferece bons games da série Castlevania. Vida longa ao dentuço mais querido do portátil!

Renato Siqueira





Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: abril de 2003

Finalmente algo bom para ver na TV



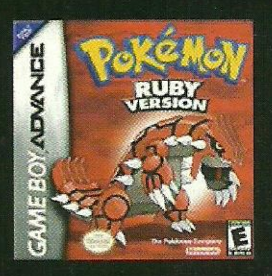








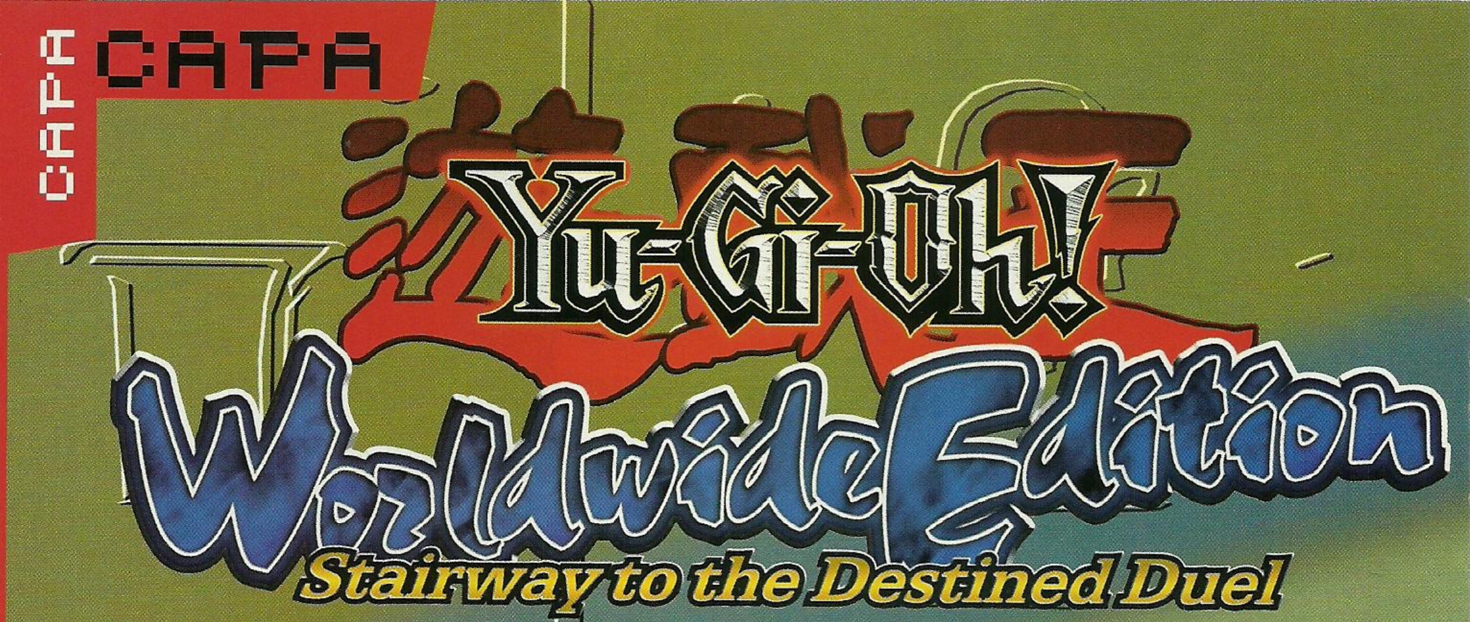






Jogue em sua TV mais de 1000 títulos para Game Boy usando o seu GameCube

GAME BOY® PLAYER



Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel

Inicie já sua coleção de cards virtuais!

Em **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition** o jogador é convidado a conhecer Battle City – o melhor lugar para travar desafios de card game – e participar de um dos maiores torneios de Duel Monster de todos os tempos.





A trajetória de um duelista!

Quem conhece o universo Yu-Gi-Oh! sabe o que fazer: escolha um Deck (baralho) com 60 cards e trace sua estratégia para detonar os adversários!

Avançando no jogo, esse conjunto inicial pode ser incrementado com outras centenas de cartas. Você reconhecerá facilmente as cartas Mago Negro e Dragão Branco de Olhos Azuis, usadas por Yugi nas disputas animadas que rolam às 11h35, na Rede Globo.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition avança pelo universo do desenho animado e apresenta novos personagens como Malik Ishtar, o vilão principal da nova fase. Malik tem o costume de roubar cartas raras dos adversários derrotados e odeia Yugi – o cara acredita que o menino seja a alma de um faraó do Egito e que teria derrotado seu pai em batalha. Além disso, ele possui um misterioso símbolo tatuado nas costas. Sinistro! Em Battle City você enfrentará seus piores pesadelos e duelos contra os melhores estrategistas acontecem o tempo todo, inclusive uma batalha com o próprio Yami Yugi – alter ego de Yugi ativado pelo Enigma do Milênio.

A proposta de jogo é basicamente a mesma de títulos como **Magic The Gathering** e **Pokémon Trading Card Game**, mas **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition** é o mais cativante de todos. A Konami colocou no jogo mais de 1000 cartas do baralho original para torná-lo um simulador real de duelos.

Cartas na mesa!

Worldwide Edition possui um visual simples. No mapa, o jogador escolhe um lugar a ser visitado e segue direto para essa área, sem percorrer o caminho. Fora dos campeonatos, o jogo se resume a conversar com outros jogadores e comparecer a alguns eventos que acontecem em dias específicos.

No momento da batalha, os duelistas são levados para um tabuleiro enorme, que tem as mesmas funções de um tabuleiro no jogo de cartas. Apesar de ser mais rápido, tudo, incluindo a trilha sonora, lembra a versão anterior **Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul**, lançado em 2002.

As regras do jogo não são tão complicadas como muitos acreditam, pelo contrário, com as cartas na mão, o jogador rapidamente entende o funcionamento da coisa. Você começa com um número definido de pontos (energia) que vai diminuindo a cada golpe recebido. O objetivo é usar suas cartas para atacar o desafiante e encerrar com seus pontos primeiro. Aí é que entra o conhecimento e a estratégia dos jogadores, pois as possibilidades de combinações das cartas são infinitas e vencerá o melhor estrategista – claro que itens mágicos e um bom baralho ajudam. Aliás, o maior atrativo do game é formar um baralho de cartas invencível. Mas não pense que será fácil conquistar os melhores trunfos, será preciso muita luta e empenho.

Com o uso do Cabo Game Link, os jogadores podem trocar cartas e, se você for dono de um baralho americano, poderá digitar os códigos encontrados nos cards para transportá-los para o seu game. Essa interação vale a pena, pois ter um baralho personalizado é sinal de que seu status como jogador é muito alto – coisa de quem sabe o que faz.

O game original vem com um brinde e além do cartucho você recebe três cartas em edição limitada: Harpie's Feather Duster, Sinister Serpent e Valkyrion The Magna Warrior. O jogador poderá escolher entre os idiomas inglês, espanhol, francês, alemão, japonês e italiano. Faltou o bom e velho português que seria de grande ajuda. Mais uma barreira a ser transposta para conquistar o posto de melhor duelista. Ⓝ

Renato Siqueira





AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **6,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**

Número de jogadores: **2** / Tipo de jogo: **Card Game**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Konami** / Publisher: **Konami**

Recomendado para todas as idades

NOTA FINAL 8,4



Os maiores duelistas e suas estratégias de jogo!

Sinta o gostinho dos duelos e trace sua própria estratégia de jogo em um game que simula, com fidelidade, os emocionantes combates do card game Yu-Gi-Oh!. As batalhas virtuais são realmente empolgantes e dinâmicas, concedendo ao jogador todas as oportunidades para treinar táticas de ataque e defesa, bem como as melhores combinações de cartas para montar um baralho invencível. Entre para o universo de Yu-Gi-Oh! e seja você também um duelista aspirante a Rei do Jogo!

Alex Figueiredo

Comandos e menus de opções

B – Ação
A – Cancela ação
R – Menu
Start – Menu de Idiomas

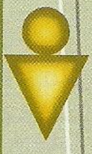
Menu

Numeramos os ícones e descrevemos cada um deles.

1 – Indica a quantidade de Duel Points
2 – Símbolos coletados
3 – Descrição das opções do menu
4 – Manutenção de cartas e baralhos
5 – Acesso às opções 7 e 8
6 – Opção para duelo entre dois jogadores via Cabo Game Link
7 – Acesso à opção 10
8 – Troca de cartas através da conexão entre dois GBAs
9 – Área para inserir passwords
10 – Depois de habilitada, esta opção permite liberar cartas restritas ao jogo
11 – Indica o dia da semana

SALA DE AULA

Com o avanço no game, o jogador recolherá ícones espalhados pelo mapa principal. Esses ícones funcionam como passaporte e liberam algumas ações no jogo, como o ingresso em torneios, capacidade para desafiar outros duelistas e a obtenção de dicas úteis.
Para usar tais recursos, selecione o ícone desejado com botão B e aperte o B novamente para confirmar sua escolha. Para reverter o processo, utilize o botão A. Confira os recursos habilitados por cada ícone. (Imagem: Mapa)



Ícone de Pessoa: permite que você se comunique com os personagens do jogo. Você pode conseguir informações sobre a montagem de baralhos, funcionamento de regras e assuntos relacionados ao jogo. Alguns caras podem revelar fatos importantes sobre a história do jogo.



Ícone de Desafio: dá ao jogador autonomia para desafiar outros jogadores para duelar. Certos adversários exigem que você tenha um número específico de vitórias ou derrotas antes de aceitar seu desafio.



Ícone de Torneio: este é o seu ingresso para participar dos diversos torneios existentes no jogo. Sua participação nos torneios é extremamente importante para prosseguir na aventura.

CARTAS NA MANGA: O SEGREDO DOS DUELISTAS

O motivo principal que leva uma pessoa a se tornar um duelista é sua confiança em ser um bom estrategista. Realmente essa é a qualidade que define um combate. Cada jogador tem uma personalidade diferente e isso influencia seu modo de agir. É trágico o fim dos que se acham invencíveis e subestimam o adversário. Conheça agora os concorrentes ao título de Rei do Jogo!




Yugi Mutou / Yami Yugi
Baralho: 43 cartas

Tea Gardner
Baralho A: 40 cartas + 3 de monstros de fusão
Baralho B: 49 cartas + 1 monstro de fusão (este baralho será usado dentro da Phantom Pyramid, controlado por Malik Ishtar)



Joey Wheeler
Deck A: 40 cartas + 2 monstros de fusão
Deck B: 41 cartas (esse baralho será usado dentro da Phantom Pyramid, controlado por Malik Ishtar).
Como Habilitar: este personagem está disponível desde o início do jogo.

Ryou Bakura / Yami Bakura
Deck: 45 cartas



Seto Kaiba
Deck: 40 cartas + 2 monstros de fusão

Ishizu Ishtar
Deck: 40 cartas + 2 monstros de fusão

Rex Raptor
Deck: 40 cartas + 1 monstro de fusão

Weevil Underwood
Deck: 40 cartas

Trusdale (Vovô)
Deck: 40 cartas



Mai Valentine
Deck: 40 cartas

Esper Roba
Deck: 40 cartas

Mako Tsunami
Deck: 40 cartas



Mokuba Kaiba
Deck: 40 – 41 cartas
Como Habilitar: obtenha dez ou mais derrotas, não importando seu número de vitórias

Keith (Bandit)
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: obtenha cinco vitórias a mais do que seu número de derrotas para cada um dos seguintes personagens: Yugi, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale, Mai Valentine, Esper Roba, Mako Tsunami, Mokuba Kaiba, Maximillion Pegassus, Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lunis, Arkana, Malik e Shadi.



Maximillion Pegassus
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: conquiste a carta Toon World

Duke Devlon
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: duele com os seguintes personagens ao menos uma vez: Yugi Moto, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale, Mai Valentine, Espa Roba, Mako Tsunami, Mokuba, (Bandit) Keith, Maximillion Pegasus, Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lumis, Arkana, Marik e Shadi.

Rare Hunter
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Strings
Deck: 41 cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Odion
Deck: 43 cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Umbra & Lunis
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Arkana
Deck: 40 cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Malik Ishtar / Yami Malik
Deck A: 45 cartas
Deck B: 48 cartas (usado dentro da Phantom Pyramid)
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid

Shadi
Deck: número variável de cartas
Como Habilitar: vença a Phantom Pyramid (Shadi não possui um baralho próprio, ele usa randomicamente Decks de outros personagens para duelar)

PROVE SUA FORÇA!

Em **Yu-Gi-Oh!** cada torneio possui suas próprias regras e distribui prêmios exclusivos. Saiba como participar dos eventos e prove que você é o melhor estrategista.

Saturday Weekly Tournament

É realizado todos os sábados e está aberto desde o início do jogo. Sua primeira aparição será na área 12 e depois o torneio segue para as áreas: 13, 14, 11, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10. Em seguida, o evento volta para a área 12 e reinicia o ciclo. Aqui as batalhas e os prêmios (algumas cartas somente são adquiridas quando você completa este torneio) são aleatórias.

KC Tournament

Realizado às sextas-feiras e em intervalos de 24 semanas, este torneio é disputado em três diferentes etapas, uma a cada dia, passando pelo sábado e domingo. O evento acontece sempre na área 12, seus prêmios são valorosos e as batalhas, aleatórias.

Challenger's Tournament

Este evento acontece a cada 13 semanas e possui a mesma estrutura do KC Tournament, com três etapas. Fixado na área 9 do mapa, este desafio possui duelistas avançados e todas suas habilidades serão testadas no tabuleiro virtual. Cartas de alto valor são distribuídas como prêmio para os que alcançam a vitória neste torneio.

Card Limit Tournament

Este torneio só é aberto após o jogador ter completado o Phantom Pyramid Quest. O Card Limit Tournament é formado por dez diferentes etapas e em cada uma delas será necessário fazer algum tipo de alteração em seu baralho. Veja abaixo suas limitações para participar de cada etapa.

Etapa 1 / Área 1: as únicas cartas de monstros permitidas são as do tipo Warrior e Beast-Warrior
Etapa 2 / Área 3: as únicas cartas de monstros permitidas são as do tipo Magician
Etapa 3 / Área 5: somente cartas de monstros do tipo Dragon
Etapa 4 / Área 7: as únicas cartas de monstros permitidas são as do tipo Insect
Etapa 5 / Área 9: as únicas cartas de monstros permitidas são as que possuem Power Level nível 4 ou menor
Etapa 6 / Área 2: somente cartas de monstros que possuem ATK inferior a 1000 pontos
Etapa 7 / Área 4: as únicas cartas de monstros permitidas são as que possuem DEF inferior a 1000 pontos
Etapa 8 / Área 6: somente cartas de monstros do tipo Normal
Etapa 9 / Área 8: não são permitidas as Magic Cards
Etapa 10 / Área 10: não são permitidas as Magic Cards e Trap Cards

Completando este torneio, a opção Card Limit Option ficará disponível no menu de opções. Com isso, você poderá liberar as cartas consideradas restritas para o jogo normal.

Target Week

Realizado aos domingos em intervalos de cinco semanas. Após o início do torneio, dois alvos serão indicados aleatoriamente e você deverá encontrá-los e vencer os duelos propostos. O jogador tem uma semana para completar seus desafios e a recompensa pela façanha é generosa.

The Phantom Pyramid

Para habilitar este desafio, derrote todos os membros do grupo Ghouls e vença Rishid pelo menos uma vez. Os Ghouls são encontrados em todas as áreas do mapa, basta usar o seu ícone para conversar com as pessoas. Às vezes, eles interrompem sua proposta de desafio feita a outro personagem e tomam a frente no duelo. Se você for derrotado em um duelo contra um Ghoul, ele roubará suas cartas mais raras e não será possível recuperá-las. Quando derrotar toda essa turma, você será levado para dentro da pirâmide. Saiba agora qual será o seu destino.

1ª câmara: duelo contra Tea Gardner e um baralho alterado. O personagem está sob o controle de Malik.
2ª e 3ª câmaras: duelo contra membro do grupo Ghoul.
4ª câmara: desafio contra Joey Weeler e um baralho alterado. Este personagem também está sob o controle de Malik.
5ª câmara: a batalha final contra Yami Malik.

10 Symbols Quest

Vencendo o desafio da Phantom Pyramid, siga para menu e você verá uma pequena barra na parte superior da tela. Esse cinturão tem espaço para dez símbolos que devem ser conquistados no jogo. Complete as dez tarefas a seguir e preencha todos os espaços vazios.

1 – Derrote dez vezes cada um dos personagens.
2 – Abra todos os Booster do jogo.
3 – Alcance a marca de 50 mil Duel Points.
4 – Vença o Saturday Weekly Tournament pelo menos uma vez em cada uma das 14 áreas fechando um ciclo.
5 – Complete o Challenger's Tournament.
6 – Complete o KC Tournament.
7 – Tenha, pelo menos, uma carta de cada tipo no jogo.
8 – Termine o Card Limit Tournament
9 – Vença o desafio da Phantom Pyramid
10 – Complete as tarefas indicadas:
• Desafie Seto Kaiba quando Mokuba estiver na mesma área, em seguida, vença o duelo contra Mokuba.
• Desafie Mokuba quando Seto Kaiba estiver na mesma área, em seguida, vença o duelo contra Seto.
Repita esse esquema com os seguintes jogadores, sem se esquecer de fazer a situação inversa:
Tea Gardner e Mai Valentine
Malik e Bakura
Malik e Rashid
Joey Weeler e Mai Valentine

A MAIOR COLEÇÃO DE CARTAS VIRTUAIS

Além da possibilidade de se tornar o Rei do Jogo, o game oferece uma incrível coleção de baralhos. São 27 Boosters (conjuntos de cartas) disponíveis, que seguem fielmente todos os aspectos dos card games oficiais. Confira todos eles e saiba como conquistá-los.

Booster: Volumes 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e Dark Ceremony
Esses conjuntos estãos disponíveis desde o início do jogo

Booster: Legend of Blue Eyes White Dragon
Como habilitar: consiga a carta Blue Eyes White Dragon

Booster: Exodia
Como habilitar: consiga a carta Exodia the Forbiden One.

Booster: Black Skull Dragon
Como habilitar: consiga a Carta Red Eyes Black Dragon.

Booster: Barrel Dragon
Como habilitar: consiga a Carta Barrel Dragon

Booster: Relinquished
Como habilitar: mantenha seus Duel Points acima de 5.000

Booster: Buster Blade
Como habilitar: mantenha seus Duel Points acima de 20.000

Booster: Legendary Fisherman
Como habilitar: mantenha seus Duel Points acima de 30.000

Booster: Blue Eyes Toon Dragon
Como habilitar: mantenha seus Duel Points acima de 10.000

Booster: Spell of Mask
Como habilitar: complete os seguintes torneios: KC Tournament, Challenger's Week Tournament e Saturday Weekly Tournament (apenas em uma área).

Booster: F-I-N-AL
Como habilitar: Derrote os seguintes personagens dez vezes cada: Yami Yugi, Tea Gardner, Joey Wheeler, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Trusdale (Vovô), Mai Valentine, Esper Roba e Mako Tsunami.

Booster: BEUD
Como habilitar: complete o torneio Saturday Weekly Tournament em uma área.

Booster: Dark Magician
Como habilitar: complete o torneio Saturday Weekly Tournament em dez áreas.

Booster: Premium Pack 5
Como habilitar: este pacote será liberado depois que o jogador habilitar os seguintes Boosters: Legend of Blue-Eyes White Dragon, Exodia, Black Skull Dragon, Barrel Dragon, Magic Ruler, Pharaoh's Servant, Curse of Anubis, Thousand-Eyes Bible, Spell of Mask, BEUD, Dark Magician e F-I-N-A-L.

Booster: Booster Chronicle
Como habilitar: vença três duelos consecutivos.

Booster: Konami Selection
Como habilitar: este conjunto aparecerá no quinto domingo e a cada quatro semanas (sempre aos domingos).

Booster: Trap Selection
Como habilitar: quando o jogador possuir mais de 500 cartas.

Booster: Magic Selection
Como habilitar: quando o jogador possuir mais de 1000 cartas no jogo.

Booster: Rare Selection
Como habilitar: quando o jogador somar 541 cartas não repetidas.

Booster: Ultimate Random Pack
Como habilitar: vença os dois oponentes alvos do Target Week Tournament, antes que o prazo de uma semana se esgote.



Mago Negro

JOGADA DE MESTRE!

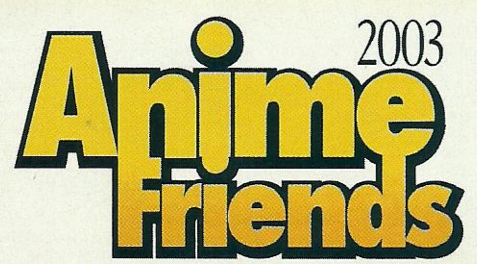
Cada uma das cartas do jogo possui um código que, se inserido na área de Password, disponibiliza essa mesma carta em seu baralho. Existem 1.082 cartas, das quais 1.026 podem ser habilitadas com os códigos e 56 não possuem senha. Agora é só ter paciência para digitar todos esses números e ficar com a mão cheia!

1. 30,000 - Year White Turtle	11714098
2. 4 - Starred Ladybug of Doom	83994646
3. 7 Colored Fish	23771716
4. 7 Completed	86198326
5. Abyss Flower	40387124
6. Acid Crawler	77568553
7. Acid Trap Hole	41356845
8. Air Eater	08353769
9. Air Marmot of Nefariousness	75889523
10. Akakieisu	38035986
11. Akihiron	36904469
12. Alinsection	70924884
13. Alligator's Sword Dragon	03366982
14. Alligator's Sword	64428736
15. Alpha The Magnet Warrior	99785935
16. Amazon Archer	91869203
17. Amazon of the Seas	17968114
18. Ameba	95174353
19. Amphibian Beast	67371383
20. Amphibious Bugroth	40173854
21. Ancient Brain	42431843
22. Ancient Elf	93221206
23. Ancient Jar	81492226
24. Ancient Lizard Warrior	43230671
25. Ancient One of the Deep Forest	14015067
26. Ancient Sorcerer	36821538
27. Ancient Telescope	17092736
28. Ancient Tool	49587396
29. Ancient Tree of Enlightenment	86421986
30. Ansatsu	48365709
31. Anthrosaurus	89904598
32. Anti Raigeki	42364257
33. Anti-Magic Fragrance	58921041
34. Appropriate	48539234
35. Aqua Chorus	95132338
36. Aqua Dragon	86164529
37. Aqua Madoor	85639257
38. Aqua Snake	12436646
39. Aqua Spirit	40916023
40. Arlownay	14708569
41. Arma Knight	36151751
42. Armaill	53153481
43. Armed Ninja	09076207
44. Armored Glass	36868108
45. Armored Lizard	15480588
46. Armored Rat	16246527
47. Armored Starfish	17535588
48. Armored Zombie	20277860
49. Attack and Receive	63689843
50. Axe of Despair	40619825
51. Axe Raider	48305365
52. B. Dragon Jungle King	89832901
53. B. Skull Dragon	DESCONHECIDO
54. Baby Dragon	88819587
55. Backup Soldier	36280194
56. Banisher of the Light	61528025
57. Baron of the Fiend Sword	86325596
58. Barox	06840573
59. Barrel Dragon	81480460
60. Barrel Lily	67841515
61. Barrel Rock	10476868
62. Basic Insect	89091579
63. Bat	72076281
64. Battle Ox	05053103
65. Battle Steer	18246479
66. Battle Warrior	55550921
67. Bazoo the Soul-Eater	40133511
68. Beaked Snake	06103114
69. Bean Soldier	84990171
70. Beast Fangs	46009906
71. Beast of Gilfer	50287060
72. Beastking of the Swamps	99426834
73. Beastly Mirror Ritual	DESCONHECIDO
74. Beautiful Beast Trainer	29616941
75. Beautiful Headhuntress	16899564
76. Beaver Warrior	32452818
77. Behegon	94022093
78. Bell of Destruction	83555666
79. Berfomet	77207191
80. Beta The Magnet Warrior	39256679
81. Bickuribox	25655502
82. Big Eye	16768387
83. Big Insect	53606874
84. Big Shield Gardna	65240384
85. Binding Chain	08058240
86. Bio Plant	07670542
87. Bio-Mage	58696829
88. Bite Shoes	50122883
89. Black Illusion Ritual	41426869
90. Black Luster Ritual	DESCONHECIDO
91. Black Luster Soldier	DESCONHECIDO
92. Black Pendant	65169794
93. Blackland Fire Dragon	87564352
94. Bladefly	28470714
95. Blast Juggler	70138455
96. Blind Destruction	32015116
97. Block Attack	25880422
98. Blocker	34743446
99. Blue Medicine	20871001
100. Blue-Eyed Silver Zombie	35282433
101. Blue-Eyes Toon Dragon	53183600
102. Blue-Eyes Ultimate Dragon	DESCONHECIDO
103. Blue-Eyes White Dragon	89631139
104. Blue-Eyes White Dragon	80906030
105. Blue-Winged Crown	41396436
106. Boar Soldier	21340051
107. Bolt Escargot	12146024
108. Bolt Penguin	48531733
109. Bombardment Beetle	57409948
110. Bone Mouse	21239280
111. Boneheimer	98456117
112. Boo Koo	68963107
113. Book of Secret Arts	91595718
114. Bottom Dweller	81386177
115. Boulder Tortoise	09540040
116. Bracchio-raidus	16507828
117. Brave Scizzar	74277583
118. Breath of Light	20101223
119. Bright Castle	82878489
120. Bubonic Vermin	06104968
121. Burglar	06297941
122. Burning Land	24294108
123. Burning Spear	18937875
124. Buster Blader	78193831
125. Call of the Dark	78637313
126. Call of the Grave	16970158
127. Call Of The Haunted	97077563
128. Candle of Fate	47695416
129. Cannon Soldier	11384280
130. Card Destruction	72892473
131. Card of Safe Return	57953380
132. Castle of Dark Illusions	00062121
133. Castle Walls	44209392
134. Catapult Turtle	95727991
135. Ceasefire	36468556
136. Celtic Guardian	91152256
137. Celtic Guardian	90101050
138. Ceremonial Bell	20228463
139. Chain Destruction	01248895
140. Chain Energy	79323590
141. Chakra	DESCONHECIDO
142. Change of Heart	04031928
143. Change Slime	18914778
144. Charubin the Fire Knight	37421579
145. Chimera the Flying Mythical Beast	04796100
146. Chorus of Sanctuary	81380218
147. Chosen One	21888494
148. Claw Reacher	41218256
149. Clown Zombie	92667214
150. Cockroach Knight	33413638
151. Cocoon of Evolution	DESCONHECIDO
152. Cold Wave	60682203
153. Collected Power	07565547
154. Commencement Dance	DESCONHECIDO
155. Confiscation	17375316
156. Copycat	26376390
157. Corroding Shark	34290067
158. Cosmo Queen	DESCONHECIDO
159. Crab Turtle	DESCONHECIDO
160. Crass Clown	93889755
161. Crawling Dragon #2	38289717
162. Crawling Dragon #1	67494157
163. Crazy Fish	53713014
164. Crimson Sentry	28358902
165. Crimson Sunbird	46696593
166. Crow Goblin	77998771
167. Crush Card	57728570
168. Cure Mermaid	85802526
169. Curse of Dragon	28279543
170. Curse of Fiend	12470447
171. Curse of the Masked Beast	94377247
172. Curtain of the Dark Ones	22026707
173. Cyber Commander	06400512
174. Cyber Falcon	30655537
175. Cyber Harpie	80316585
176. Cyber Jar	34124316
177. Cyber Saurus	89112729
178. Cyber Shield	63224564
179. Cyber Soldier of Darkworld	75559356
180. Cyber Soldier	44865098
181. Cyber-Stein	69015963
182. Cyber-Tech Alligator	48766543
183. Cyclon Laser	05494820
184. D. Human	81057959
185. Dancing Elf	59983499
186. Dancing Fairy	90925163
187. Dark Artist	72520073
188. Dark Assailant	41949033
189. Dark Bat	67049542
190. Dark Chimera	32344688
191. Dark Elf	21417692
192. Dark Energy	04614116
193. Dark Gray	09159938
194. Dark Hole	53129443
195. Dark King of the Abyss	53375573
196. Dark Magic Curtain	99789342
197. Dark Magic Ritual	DESCONHECIDO
198. Dark Magician Girl	DESCONHECIDO
199. Dark Magician	46986414
200. Dark Magician	40609080
201. Dark Magician	36996508
202. Dark Necrofear	31829185
203. Dark Plant	13193642
204. Dark Prisoner	89558090
205. Dark Rabbit	99261403
206. Dark Sage	92377303
207. Dark Shade	40196604
208. Dark Spirit of the Silent	93599951
209. Dark Titan of Terror	89494469
210. Dark Witch	35565537
211. Dark Zebra	59784896
212. Dark-Eyes Illusionist	38247752
213. Darkfire Dragon	17881964

214. Darkfire Soldier #1	05388481
215. Darkfire Soldier #2	78861134
216. Darkness Approaches	80168720
217. Dark-Piercing Light	45895206
218. Darkworld Thorns	43500484
219. Deal of Phantom	69122763
220. Deepsea Shark	28593363
221. Deepsea Warrior	24128274
222. De-Fusion	95286165
223. Delinquent Duo	44763025
224. De-Spell	19159413
225. Destiny Board	94212438
226. Destroyer Golem	73481154
227. Destruction Punch	05616412
228. Dharma Cannon	96967123
229. Dian Keto the Cure Master	DESCONHECIDO
230. Dice Armadillo	69893315
231. Dig Beak	29948642
232. Dimensional Warrior	37043180
233. Dimensionhole	22959079
234. Disk Magician	76446915
235. Dissolverock	40826495
236. Djinn the Watcher of the Wind	97843505
237. DNA Surgery	74701381
238. Dokuroizo the Grim Reaper	25882881
239. Dokurorider	DESCONHECIDO
240. Dokuroyaiba	30325729
241. Doma The Angel of Silence	16972957
242. Doron	00756652
243. Dorover	24194033
244. Dragon Capture Jar	50045299
245. Dragon Piper	55763552
246. Dragon Seeker	28563545
247. Dragon Statue	09197735
248. Dragon Treasure	01435851
249. Dragon Zombie	66672569
250. Dragoness the Wicked Knight	70681994
251. Dragonic Attack	32437102
252. Dream Clown	13215230
253. Drill Bug.	88733579
254. Driving Snow	00473469
255. Droll Bird	97973387
256. Drooling Lizard	16353197
257. Dryad	84916669
258. Dunames Dark Witch	12493482
259. Dungeon Worm	51228280
260. Dust Tornado	60082869
261. Earthbound Spirit	67105242
262. Earthshaker	60866277
263. Eatgaboon	42578427
264. Ekibyo Drakmord	69954399
265. Eldeen	06367785
266. Electric Lizard	55875323
267. Electric Snake	11324436
268. Electro-Whip	37820550
269. Elegant Egotist	90219263
270. Elf's Light	39897277
271. Embryonic Beast	64154377
272. Emperor of the Land and Sea	11250655
273. Empress Judge	15237615
274. Empress Mantis	58818411
275. Enchanted Javelin	96355986
276. Enchanting Mermaid	75376965
277. Eradicating Aerosol	94716515
278. Eternal Draught	56606928
279. Eternal Rest	95051344
280. Exchange	05556668
281. Exile of the Wicked	26725158
282. Exodia the Forbidden One	33396948
283. Eyearmor	64511793
284. Fairy Box	21598948
285. Fairy Dragon	20315854
286. Fairy Guardian	22419772
287. Fairy Meteor Crush	97687912
288. Fairy of the Fountain	81563416
289. Fairy's Gift	68401546
290. Fairywitch	37160778
291. Faith Bird	75582395
292. Feral Imp	41392891
293. Fiend Kraken	77456781
294. Fiend Reflection #1	68870276
295. Fiend Reflection #2	02863439
296. Fiend Sword	22855882
297. Fiend's Hand	52800428
298. Fiend's Mirror	DESCONHECIDO
299. Final Destiny	18591904
300. Final Flame	73134081
301. Fire Eye	88435542
302. Fire Kraken	46534755
303. Fire Princess	64752646
304. Fire Reaper	53581214
305. Fire Sorcerer	27132350
306. Firegrass	53293545
307. Firewing Pegasus	DESCONHECIDO
308. Fireyarou	71407486
309. Fissure	66788016
310. Flame Cerebrus	60862676
311. Flame Champion	42599677
312. Flame Dancer	12883044
313. Flame Ghost	58528964
314. Flame Manipulator	34460851
315. Flame Swordsman	45231177
316. Flame Swordsman	40502030
317. Flame Viper	02830619
318. Flash Assailant	96890582
319. Flower Wolf	95952802
320. Flying Fish	31987274
321. Flying Kamakiri #1	84834865
322. Flying Kamakiri #2	03134241
323. Flying Penguin	05628232
324. Follow Wind	98252586
325. Forced Requisition	74923978
326. Forest	87430998
327. Fortress Whale	DESCONHECIDO
328. Fortress Whale's	DESCONHECIDO
329. Frenzied Panda	98818516
330. Frog The Jam	68638985
331. Fungi of the Musk	53830602
332. Fusion Gate	33550694
333. Fusion Sage	26902560
334. Fusionist	01641882
335. Gadget Soldier	86281779
336. Gaia Power	56594520
337. Gaia the Dragon Champion	66889139
338. Gaia The Fierce Knight	06368038
339. Gaia The Fierce Knight	00603060
340. Gale Dogra	16229315
341. Gamble	37313786
342. Gamma The Magnet Warrior	11549357
343. Ganigumo	34536276
344. Garma Sword Oath	78577570
345. Garma Sword	90844184
346. Garnecia Elefantis	49888191
347. Garoozis	14977074
348. Garuda the Wind Spirit	12800777
349. Garvas	69780745
350. Gate Deeg	49258578
351. Gate Guardian	DESCONHECIDO
352. Gatekeeper	19737320
353. Gazelle the King of Mythical Beasts	05818798
354. Gearfried the Iron Knight	00423705
355. Gemini Elf	69140098
356. Genin	49370026
357. Germ Infection	24668830
358. Ghoul with an Appetite	95265975
359. Giant Flea	41762634
360. Giant Germ	95178994
361. Giant Mech-Soldier	72299832
362. Giant Rat	97017120
363. Giant Red Seasnake	58831685
364. Giant Scorpion of the Tundra	41403766
365. Giant Soldier of Stone	13039848
366. Giant Trunade	42703248
367. Giant Turtle Who Feeds on Flames	96981563
368. Gift of The Mystical Elf	98299011
369. Giganto	33621868
370. Giga-tech Wolf	08471389
371. Gilasaurus	45894482
372. Giltia the D. Knight	51828629
373. Girochin Kuwagata	84620194
374. Goblin Attack Force	78658564
375. Goblin Fan	04149689
376. Goblin's Secret Remedy	11868825
377. Goddess of Whim	67959180
378. Goddess with the Third Eye	53493204
379. Gokibore	15367030
380. Golgoil	07526150
381. Gorgon Egg	11793047
382. Graceful Charity	79571449
383. Graceful Dice	74137509
384. Gradius	10992251
385. Grand Tiki Elder	13676474
386. Grappler	02906250
387. Gravedigger Ghoul	82542267
388. Gravekeeper's Servant	16762927
389. Graverobber	61705417
390. Graverobber's Retribution	33737664
391. Graveyard and the Hand of Invitation	27094595
392. Gravity Bind	85742772
393. Great Bill	55691901
394. Great Mammoth of Goldfine	54622031
395. Great Moth	DESCONHECIDO
396. Great White	13429800
397. Green Phantom King	22910685
398. Greenkappa	61831093
399. Griffore	53829412
400. Griggle	95744531
401. Ground Attacker Bugroth	58314394
402. Ground Collapse	90502999
403. Gruesome Goo	65623423
404. Gryphon Wing	55608151
405. Guardian of the Labyrinth	89272878
406. Guardian of the Sea	85448931
407. Guardian of the Throne Room	47879985
408. Gust Fan	55321970
409. Gust	73079365
410. Gyakutenno Megami	31122090
411. Hamburger Recipe	DESCONHECIDO
412. Hane-Hane	07089711
413. Haniwa	84285623
414. Happy Lover	99030164
415. Hard Armor	20060230
416. Harpie Lady Sisters	12206212
417. Harpie Lady	76812113
418. Harpie's Brother	30532390
419. Harpie's Feather Duster	18144506
420. Harpie's Pet Dragon	52040216
421. Hayabusa Knight	21015833
422. Headless Knight	05434080
423. Heavy Storm	19613556
424. Hercules Beetle	52584282
425. Hero of the East	89987208
426. Hibikime	64501875
427. High Tide Gyojin	54579801
428. Hinotama Soul	96851799
429. Hinotama	46130346
430. Hiro's Shadow Scout	81863068
431. Hitodenchak	46718686
432. Hitotsu-Me Giant	76184692
433. Holograh	10859908
434. Horn Imp	69669405
435. Horn of Heaven	98069388
436. Horn of Light	38552107
437. Horn of the Unicorn	64047146
438. Hoshiningen	67629977
439. Hourglass of Courage	43530283
440. Hourglass of Life	08783685
441. House of Adhesive Tape	15083728
442. Humanoid Slime	46821314
443. Humanoid Worm Drake	05600127
444. Hungry Burger	DESCONHECIDO
445. Hunter Spider	80141480
446. Hurricail	15042735
447. Hyo	38982356
448. Hyosube	02118022
449. Hyozanryu	62397231
450. Hysteric Fairy	21297224
451. Ice Water	20848593
452. Ill Witch.	81686058
453. Illusionist Faceless Mage	28546905
454. Imperial Order	61740673
455. Infinite Cards	94163677
456. Infinite Dismissal	54109233
457. Insect Armor with Laser Cannon	03492538
458. Insect Barrier	23615409
459. Insect Imitation	96965364
460. Insect Queen	91512835
461. Insect Soldiers of the Sky	07019529
462. Inspection	16227556
463. Invader from Another Dimension	28450915
464. Invader of the Throne	03056267
465. Invigoration	98374133
466. Invitation to a Dark Sleep	52675689
467. Island Turtle	04042268
468. Jam Breeding Machine	21770260
469. Jam Defender	21558682
470. Jar of Greed	83968380
471. Javelin Beetle Pact	DESCONHECIDO
472. Javelin Beetle	DESCONHECIDO
473. Jellyfish	14851496
474. Jigen Bakudan	90020065
475. Jinzo #7	32809211
476. Jinzo	77585513
477. Jirai Gumo	94773007
478. Job-Change Mirror	55337339
479. Jowgen the Spiritualist	41855169
480. Judge Man	30113682
481. Just Desserts	24068492
482. Kagemusha of the Blue Flame	15401633
483. Kageningen	80600490
484. Kairyu-Shin	76634149
485. Kaiser Dragon	94566432
486. Kamakiriman	68928540
487. Kaminari Attack	09653271
488. Kaminarikozou	15510988
489. Kamionwizard	41544074
490. Kanan the Swordmistress	DESCONHECIDO
491. Kanikabuto	84103702
492. Kappa Avenger	48109103
493. Karate Man	23289281
494. Karbonala Warrior	54541900
495. Kattapillar	81179446
496. Kazejin	NO PASS
497. Key Mace #2	20541432
498. Key Mace	01929294
499. Killer Needle	88979991
500. King Fog	84686841
501. King of Yamimakai	69455834
502. Kiseitai	04266839
503. Kojikocy	01184620
504. Korogashi	32569498
505. Kotodama	19406822
506. Koumori Dragon	67724379
507. Krokodilus	76512652
508. Kumootoko	56283725
509. Kunai with Chain	37390589
510. Kurama	85705804
511. Kuriboh	40640057
512. Kuwagata A	60802233
513. Kwagar Hercules	95144193
514. Kycoo the Ghost Destroyer	88240808
515. La Jinn the Mystical Genie of the Lamp	97590747
516. Labyrinth Tank	99551425
517. Labyrinth Wall	DESCONHECIDO
518. Lady Assailant of Flames	90147755
519. Lady of Faith	17358176
520. Lady Panther	38480590
521. LaLa Li-oon	09430387
522. LaMoon	75850803
523. Larvae Moth	DESCONHECIDO
524. Larvas	94675535
525. Laser Cannon Armor	77007920
526. Last Day of Witch	90330453
527. Laughing Flower	42591472
528. Launcher Spider	87322377
529. Launcher Spider	80703020
530. Lava Battleguard	20394040
531. Left Arm of the Forbidden One	07902349
532. Left Leg of the Forbidden One	44519536
533. Legendary Sword	61854111
534. Leghul	12472242
535. Leo Wizard	04392470
536. Leogun	10538007
537. Lesser Dragon	55444629
538. Light of Intervention	62867251
539. Lightforce Sword	49587034
540. Lightning Blade	55226821
541. Lightning Conger	27671321
542. Limiter Removal	23171610
543. Liquid Beast	93108297
544. Lisark	55210709
545. Little Chimera	68658728
546. Little D	42625254
547. Living Vase	34320307
548. Lord of the Lamp	99510761
549. Lord of Zemia	81618817
550. Lucky Trinket	03985011
551. Luminous Spark	81777047
552. Lunar Queen Elzaim	62210247
553. Mabarrel	98795934
554. Machine Attacker	38116136
555. Machine Conversion Factory	25769732
556. Machine King	46700124
557. Mad Sword Beast	79870141
558. Madjinn Gunn	43905751
559. Mage Power	83746708
560. Magic Cylinder	62279055
561. Magic Jammer	77414722
562. Magic Thorn	53119267
563. Magical Ghost	46474915
564. Magical Hats	81210420
565. Magical Labyrinth	64389297
566. Magic-Arm Shield	96008713
567. Magician of Black Chaos	DESCONHECIDO
568. Magician of Faith	31560081
569. Maha Vailo	93013676
570. Maiden of the Moonlight	79629370
571. Major Riot	09074847
572. Makiu	27827272
573. Malevolent Nuzzler	99597615
574. Mammoth Graveyard	40374923
575. Man Eater	93553943
576. Man-Eater Bug	54652250
577. Man-eating Black Shark	80727036
578. Man-Eating Plant	49127943
579. Man-Eating Treasure Chest	13723605
580. Manga Ryu-Ran	38369349
581. Marie the Fallen One	57579381
582. Marine Beast	29929832
583. Maryokutai	71466592
584. Masaki the Legendary Swordsman	44287299
585. Mask of Brutality	82432018
586. Mask of Darkness	28933734
587. Mask of Dispel	20765952
588. Mask of Restrict	29549364
589. Mask of the Accursed	56948373
590. Mask of Weakness	57882509
591. Masked Clown	77581312
592. Masked Sorcerer	10189126
593. Master & Expert	75499502
594. Mavelus	59036972
595. Mech Bass	50176820
596. Mech Mole Zombie	63545455
597. Mechaleon	94412545
598. Mechanical Snail	34442949
599. Mechanical Spider	45688586
600. Mechanicalchaser	07359741
601. Meda Bat	76211194
602. Mega Thunderball	21817254
603. Megamorph.	22046459
604. Megasonic Eye	07562372
605. Megazowler	75390004
606. Megirus Light	23032273
607. Melchid the Four-Face Beast	86569121
608. Meotoko	53832650
609. Mesmeric Control	48642904
610. Messenger of Peace	44656491
611. Metal Detector	75646520
612. Metal Dragon	09293977
613. Metal Fish	55998462
614. Metal Guardian	68339286
615. Metalmorph	68540058
616. Metalzoa	50705071
617. Meteor B. Dragon	DESCONHECIDO
618. Meteor Dragon	DESCONHECIDO
619. Michizure	37580756
620. Midnight Fiend	83678433
621. Mikazukinoyaiba	DESCONHECIDO
622. Millennium Golem	47986555
623. Millennium Shield	32012841
624. Milus Radiant	07489323
625. Minar	32539892
626. Minomushi Warrior	46864967
627. Minor Goblin Official	01918087
628. Miracle Dig	06343408
629. Mirror Force	44095762
630. Mirror Wall	22359980
631. Misairuzame	33178416
632. Molten Destruction	19384334
633. Mon Larvas	07225792
634. Monster Egg	36121917
635. Monster Eye	84133008
636. Monster Reborn	83764718
637. Monster Recovery	93108433
638. Monster Tamer	97612389
639. Monstrous Bird	35712107
640. Monsturtle	15820147
641. Moon Envoy	45909477
642. Mooyan Curry	58074572
643. Morinphen	55784832
644. Morphing Jar #2	79106360
645. Morphing Jar	33508719
646. Mother Grizzly	57839750
647. Mountain Warrior	04931562
648. Mountain	50913601
649. Mr. Volcano	31477025
650. Muka Muka	46657337
651. Multiply	40703222
652. Muse-A	69992868
653. Mushroom Man #2	93900406
654. Mushroom Man	14181608
655. Musician King	56907389
656. M-Warrior #1	56342351
657. M-Warrior #2	92731455
658. Mysterious Puppeteer	54098121

659. Mystery Hand	62793020
660. Mystic Box	25774450
661. Mystic Clown	47060154
662. Mystic Horseman	68516705
663. Mystic Lamp	98049915
664. Mystic Plasma Zone	18161786
665. Mystic Probe	49251811
666. Mystic Tomato	83011277
667. Mystical Capture Chain	63515678
668. Mystical Elf	15025844
669. Mystical Moon	36607978
670. Mystical Refpanel	35563539
671. Mystical Sand	32751480
672. Mystical Sheep #1	30451366
673. Mystical Sheep #2	83464209
674. Mystical Space Typhoon	05318639
675. Neck Hunter	70084224
676. Necrolancer the Timelord	61454890
677. Needle Ball	94230224
678. Needle Worm	81843628
679. Negate Attack	14315573
680. Nekogal #1	01761063
681. Nekogal #2	43352213
682. Nemuriko	90963488
683. Neo the Magic Swordsman	50930991
684. Night Lizard	78402798
685. Nightmare Scorpion	88643173
686. Nightmare's Steelcage	58775978
687. Nimble Momonga	22567609
688. Niwatori	07805359
689. Nobleman of Crossout	71044499
690. Nobleman of Extermination	17449108
691. Novox's Prayer	DESCONHECIDO
692. Numinous Healer	02130625
693. Nuvia the Wicked	12953226
694. Obese Marmot of Nefariousness	56713552
695. Octoberser	74637266
696. Ocubeam	86088138
697. Offerings to the Doomed	19230407
698. Ogre of the Black Shadow	45121025
699. One Who Hunts Souls	03606209
700. One-Eyed Shield Dragon	33064647
701. Oni Tank T-34	66927994
702. Ooguchi	58861941
703. Ookazi	19523799
704. Orion the Battle King	02971090
705. Oscillo Hero #2	27324313
706. Oscillo Hero	82065276
707. Overdrive.	02311603
708. Painful Choice	74191942
709. Pale Beast	21263083
710. Panther Warrior	42035044
711. Paralyzing Potion	50152549
712. Parasite Paracide	27911549
713. Parrot Dragon	62762898
714. Patrol Robo	76775123
715. Peacock	20624263
716. Pendulum Machine	24433920
717. Pendulum Machine	20404030
718. Penguin Knight	36039163
719. Penguin Soldier	93920745
720. Perfectly Ultimate Great Moth	DESCONHECIDO
721. Performance of Sword	DESCONHECIDO
722. Petit Angel	38142739
723. Petit Dragon	75356564
724. Petit Moth	58192742
725. Phantom Dewan	77603950
726. Phantom Ghost	61201220
727. Polymerization	24094653
728. Polymerization	27847700
729. Pot of Greed	55144522
730. Pot the Trick	55567161
731. Power of Kaishin	77027445
732. Pragtical	33691040
733. Premature Burial	70828912
734. Prevent Rat	00549481
735. Princess of Tsurugi	51371017
736. Prisman	80234301
737. Prohibition	43711255
738. Protector of the Throne	10071456
739. Psychic Kappa	07892180
740. Pumpking the King of Ghosts	29155212
741. Punished Eagle	74703140
742. Queen Bird	73081602
743. Queen of Autumn Leaves	04179849
744. Queen's Double	05901497
745. Rabid Horseman	DESCONHECIDO
746. Raigeki	12580477
747. Raimei	56260110
748. Rain of Mercy	66719324
749. Rainbow Flower	21347810
750. Rainbow Marine Mermaid	29402771
751. Raise Body Heat	51267887
752. Rare Fish.	80516007
753. Ray & Temperature	85309439
754. Reaper of the Cards	33066139
755. Red Archery Girl	65570596
756. Red Medicine	38199696
757. Red-Eyes B. Dragon	74677422
758. Red-Eyes Black Metal Dragon	64335804
759. Red-Moon Baby	56387350
760. Reinforcements	17814387
761. Relinquished	64631466
762. Remove Trap	51482758
763. Respect Play	08951260
764. Restructer Revolution	99518961
765. Resurrection of Chakra	DESCONHECIDO
766. Return of the Doomed	19827717
767. Reverse Trap	77622396
768. Revival Jam	31709826
769. Revival of Dokurorider	DESCONHECIDO
770. Rhaimundos of the Red Sword	62403074
771. Right Arm of the Forbidden One	70903634
772. Right Leg of the Forbidden One	08124921
773. Riryoku Field	70344351
774. Riryoku	34016756
775. Rising Air Current	45778932
776. Roaring Ocean Snake	19066538
777. Robbin' Goblin	88279736
778. Rock Ogre Grotto #1	68846917
779. Rock Ogre Grotto #2	62193699
780. Rock Spirit	82818645
781. Rocket Warrior	30860696
782. Rogue Doll	91939608
783. Root Water	39004808
784. Rose Spectre of Dunn	32485271
785. Royal Command	33950246
786. Royal Decree	51452091
787. Royal Guard	39239728
788. Rude Kaiser	26378150
789. Rush Recklessly	70046172
790. Ryu-Kishin Powered	24611934
791. Ryu-Kishin	15303296
792. Ryu-Ran	02964201
793. Saber Slasher	73911410
794. Saggi the Dark Clown	66602787
795. Salamandra	32268901
796. Sand Stone	73051941
797. Sanga of the Thunder	DESCONHECIDO
798. Sangan	26202165
799. Science Soldier	67532912
800. Scroll of Bewitchment	10352095
801. Sea Kamen	71746462
802. Sea King Dragon	23659124
803. Seal of the Ancients	97809599
804. Sebek's Blessing	22537443
805. Sectarian of Secrets	15507080
806. Seiyaryu	DESCONHECIDO
807. Sengenjin	DESCONHECIDO
808. Senju of the Thousand Hands	23401839
809. Serpent Marauder	82742611
810. Serpent Night Dragon	DESCONHECIDO
811. Seven Tools of the Bandit	03819470
812. Shadow Ghoul	DESCONHECIDO
813. Shadow of Eyes	58621589
814. Shadow Specter	40575313
815. Shadow Spell	29267084
816. Share the Pain	56830749
817. Shield & Sword	52097679
818. Shining Abyss	87303357
819. Shining Fairy	95956346
820. Shining Friendship	82085619
821. Shovel Crusher	71950093
822. Silver Bow and Arrow	01557499
823. Silver Fang	90357090
824. Sinister Serpent	08131171
825. Skelengel	60694662
826. Skelgon	32355828
827. Skull Dice	00126218
828. Skull Guardian	DESCONHECIDO
829. Skull Invitation	98139712
830. Skull Knight	DESCONHECIDO
831. Skull Lair	06733059
832. Skull Mariner	05265750
833. Skull Red Bird	10202894
834. Skull Servant	32274490
835. Skull Stalker	54844990
836. Skullbird	08327462
837. Sky Dragon	95288024
838. Slate Warrior	78636495
839. Sleeping Lion	40200834
840. Slot Machine	03797883
841. Snake Fang	00596051
842. Snakeyashi	29802344
843. Snatch Steal	45986603
844. Sogen	86318356
845. Solemn Judgment	41420027
846. Solemn Wishes	35346968
847. Solitude	84794011
848. Solomon's Lawbook	23471572
849. Sonic Bird	57617178
850. Sonic Maid	38942059
851. Sorcerer of the Doomed	49218300
852. Soul Hunter	72869010
853. Soul of Purity and Light	77527210
854. Soul of the Pure	47852924
855. Soul Release	05758500
856. Souls of the Forgotten	04920010
857. Sparks	76103675
858. Spear Cretin	58551308
859. Spellbinding Circle	18807108
860. Spherous Lady	52121290
861. Spike Seadra	85326399
862. Spikebot	87511987
863. Spiked Snail	98075147
864. Spirit Elimination	69832741
865. Spirit Message "A"	94772232
866. Spirit Message "I"	31893528
867. Spirit Message "L"	30170981
868. Spirit Message "N"	67287533
869. Spirit of Flames	13522325
870. Spirit of the Books	14037717
871. Spirit of the Breeze	53530069
872. Spirit of the Harp	80770678
873. Spirit of the Mountain	34690519
874. Spirit of the Winds	54615781
875. Spiritualism	15866454
876. St. Joan	21175632
877. Stain Storm	21323861
878. Star Boy	08201910
879. Steel Ogre Grotto #1	29172562
880. Steel Ogre Grotto #2	90908427
881. Steel Scorpion	13599884
882. Steel Shell	02370081
883. Stim-Pack.	83225447
884. Stone Armadiller	63432835
885. Stone D	68171737
886. Stone Ghost	72269672
887. Stone Ogre Grotto	15023985
888. Stop Defense	63102017
889. Stuffed Animal	71068263
890. Succubus Knight	55291359
891. Suijin	DESCONHECIDO
892. Summoned Skull	70781052
893. Summoner of Illusions	14644902
894. Super War-Lion	DESCONHECIDO
895. Supply	44072894
896. Supporter in the Shadows	41422426
897. Swamp Battleguard	40453765
898. Sword Arm of Dragon	13069066
899. Sword Hunter	51345461
900. Sword of Dark Destruction	37120512
901. Sword of Deep-Seated	98495314
902. Sword of Dragon's Soul	61405855
903. Swords of Revealing Light	72302403
904. Swordsman from a Foreign Land	85255550
905. Swordsman of Landstar	03573512
906. Swordstalker	50005633
907. Synchar	75646173
908. Tailor of the Fickle	43641473
909. Tainted Wisdom	28725004
910. Takriminos	44073668
911. Takuhee	03170832
912. Tao the Chanter	46247516
913. Tatsunootoshigo	47922711
914. Temple of Skulls	00732302
915. Tenderness	57935140
916. Tentacle Plant	60715406
917. Terra the Terrible	63308047
918. That Which Feeds on Life	52367652
919. The 13th Grave	00032864
920. The All-Seeing White Tiger	32269855
921. The Bewitching Phantom Thief	24348204
922. The Bistro Butcher	71107816
923. The Cheerful Coffin	41142615
924. The Dark Door	30606547
925. The Drdek	08944575
926. The Earl of Demise	66989694
927. The Emperor's Holiday	68400115
928. The Eye of Truth	34694160
929. The Fiend Megacyber	66362965
930. The Forceful Sentry	42829885
931. The Forgiving Maiden	84080938
932. The Furious Sea King	18710707
933. The Gross Ghost of Fled Dreams	68049471
934. The Immortal of Thunder	84926738
935. The Inexperienced Spy	81820689
936. The Judgement Hand	28003512
937. The Last Warrior from Another Planet	86099788
938. The Legendary Fisherman	03643300
939. The Little Swordsman of Aile	25109950
940. The Masked Beast	49064413
941. The Melting Red Shadow	98898173
942. The Portrait's Secret	32541773
943. The Regulation of Tribe	00296499
944. The Reliable Guardian	16430187
945. The Rock Spirit	76305638
946. The Shadow Who Controls the Dark	63125616
947. The Shallow Grave	43434803
948. The Snake Hair	29491031
949. The Statue of Easter Island	10262698
950. The Stern Mystic	87557188
951. The Thing That Hides in the Mud	18180762
952. The Unfriendly Amazon	65475294
953. The Unhappy Maiden	51275027
954. The Wandering Doomed	93788854
955. The Wicked Worm Beast	06285791
956. Thousand Dragon	DESCONHECIDO
957. Thousand Dragon	DESCONHECIDO
958. Thousand Knives	63391643
959. Thousand-Eyes Idol	27125110
960. Thousand-Eyes Restrict	63519819
961. Three-Headed Geedo	78423643
962. Three-Legged Zombies	33734439
963. Thunder Dragon	31786629
964. Tiger Axe	49791927
965. Tiger Axe	40907090
966. Time Seal	35316708
967. Time Wizard	71625222
968. Toad Master	62671448
969. Togex	33878931
970. Toll	82003859
971. Tomozaurus	46457856
972. Tongyo	69572024
973. Toon Alligator	59383041
974. Toon Mermaid	65458948
975. Toon Summoned Skull	91842653
976. Toon World	15259703
977. Torike	80813021
978. Tornado Bird	71283180
979. Tornado Wall	18605135
980. Torrential Tribute	53582587
981. Total Defense Shogun	75372290
982. Trakadon	42348802
983. Trap Hole	04206964
984. Trap Master	46461247
985. Tremendous Fire	DESCONHECIDO
986. Trent	78780140
987. Trial of Nightmare	77827521
988. Tribute to The Doomed	79759861
989. Tri-Horned Dragon	DESCONHECIDO
990. Tripwire Beast	45042329
991. Turtle Bird	72929454
992. Turtle Oath	DESCONHECIDO
993. Turtle Raccoon	17441953
994. Turtle Tiger	37313348
995. Turu-Purun	59053232
996. Twin Long Rods #1	60589682
997. Twin Long Rods #2	29692206
998. Twin-Headed Fire Dragon	78984772
999. Twin-Headed Thunder Dragon	54752875
1000. Two-Headed King Rex	94119974
1001. Two-Mouth Darkruler	57305373
1002. Two-Pronged Attack	83887306
1003. Tyhone #2	56789759
1004. Tyhone	72842870
1005. Type Zero Magic Crusher	21237481
1006. UFO Turtle	60806437
1007. Ultimate Offering	80604091
1008. Umi	22702055
1009. Umiiruka	82999629
1010. United We Stand	56747793
1011. Unknown Warrior of Fiend	97360116
1012. Upstart Goblin	70368879
1013. Uraby	01784619
1014. Ushi Oni	48649353
1015. Valkyrion the Magna Warrior	75347539
1016. Vengeful Bog Spirit	95220856
1017. Vermillion Sparrow	35752363
1018. Versago the Destroyer	50259460
1019. Vile Germs	39774685
1020. Violent Rain	94042337
1021. Violet Crystal	15052462
1022. Vishwar Randi	78556320
1023. Vorse Raider	14898066
1024. Waboku	12607053
1025. Wall of Illusion	13945283
1026. Wall Shadow	DESCONHECIDO
1027. War-Lion Ritual	DESCONHECIDO
1028. Warrior Elimination	90873992
1029. Warrior of Tradition	56413937
1030. Wasteland	23424603
1031. Water Element	03732747
1032. Water Girl	55014050
1033. Water Magician	93343894
1034. Water Omotics	02483611
1035. Waterdragon Fairy	66836598
1036. Weather Control	37243151
1037. Weather Report	72053645
1038. Wetha	96643568
1039. Whiptail Crow	91996584
1040. White Dolphin	92409659
1041. White Hole	43487744
1042. White Magical Hat	15150365
1043. Wicked Dragon with the Ersatz Head	02957055
1044. Wicked Mirror	15150371
1045. Widespread Ruin	77754944
1046. Wilmee	92391084
1047. Windstorm of Etaqua	59744639
1048. Wing Eagle	47319141
1049. Wing Egg Elf	98582704
1050. Winged Cleaver	39175982
1051. Winged Dragon, Guardian of the Fortress #1	57405307
1052. Winged Dragon,Guardian of the Fortress #2	87796900
1053. Winged Egg of New Life	42418084
1054. Wings of Wicked Flame	92944626
1055. Wingweaver	31447217
1056. Witch of the Black Forest	78010363
1057. Witch's Apprentice	80741828
1058. Witty Phantom	36304921
1059. Wodan the Resident of the Forest	42883273
1060. Wolf	49417509
1061. Wood Clown	17511156
1062. Wood Remains	17733394
1063. World Suppression	12253117
1064. Worm Drake	73216412
1065. Wow Warrior	69750536
1066. Wretched Ghost of the Attic	17238333
1067. Yado Karu	29380133
1068. Yaiba Robo	10315429
1069. Yamadron	70345785
1070. Yamatano Dragon Scroll	76704943
1071. Yami	59197169
1072. Yaranzo	71280811
1073. Yashinoki	41061625
1074. Yormungarde	17115745
1075. Zanki	30090452
1076. Zarigun	10598400
1077. Zera Ritual	DESCONHECIDO
1078. Zera The Mant	DESCONHECIDO
1079. Zoa	24311372
1080. Zombie Warrior	31339260
1081. Zombyra the Dark	88472456
1082. Zone Eater	86100785

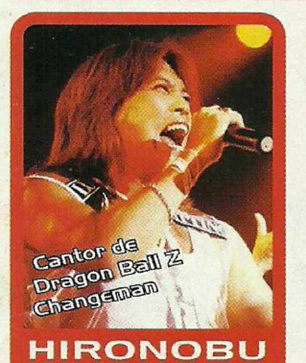




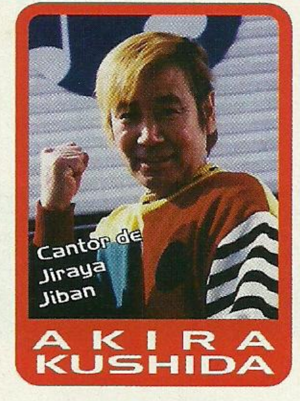
Dias 3 a 6 de Julho
Colégio Madre Cabrini

R. Madre Cabrini, 36
ao lado do Metrô Vila Mariana
www.animefriends.com.br
Acesse o site e veja a programação!!

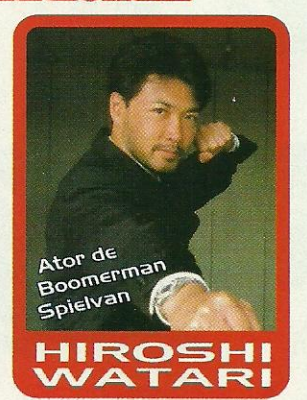
Show dos Convidados Internacionais



HIRONOBU KAGEYAMA



AKIRA KUSHIDA



HIROSHI WATARI

As maiores ligas!

- Liga Oficial Pokémon Evolution Gameboy
- RPG Já
- Cards





Concursos



- Cosplay
- Animekê
- Ilustração
- PUMP it UP — INÉDITO

Fanzine EXPO

A MAIOR FEIRA DE FANZINES DO BRASIL!

COORDENADA POR: FABRIZIO T YAMAI DENISE AKEMI



Atividades

- Centro Cultural Japão — INÉDITO
- Workshops e Palestras
- Exposições
- LAN Games
- Anime Dance
- Anime GOL — INÉDITO
- 20 Salas de exibição
- 6 Salas de Fóruns



Teatro Cosplay



Campeões de cosplay



Se divirta assitindo a primeira encenação teatral, com enredo baseado em anime, estrelada por cosplayers!

Descubra como participar da próxima peça no dia do evento!

Oscar da Dublagem

40 Dubladores



Anime Friends apresenta o primeiro Oscar da Dublagem, uma premiação que contará com a presença de quarenta dubladores bastante conhecidos dos fãs de anime!

Vote na sua voz preferida em www.mangax.com.br

Visões Heróicas

30 Artistas de peso



Luke Ross, Roger Cruz, Marcelo Campos, Daniel HDR, Octavio Cariello, Arthur Garcia, Ivan Reis, Eduardo Müller...

Descubra qual a visão que trinta desenhistas de renome têm de personagens clássicos do anime e tokusatsu.

Realização & Promoção





Apoio

Animanga - Shinozaki - Fonomag - Comix - Haikai Rádio Nikkey - Clássicos e Animes - Japan Action CEPADE - atelier - SICESP - Anime Pró - Omelete Nihon Site - Universo HQ - Herói.com.br - Hainet Quadrinhos.com - Impacto - Graphis e muito mais!

Patrocínio

































ANA

anshin

CRILART







STUDIO GABIA

ANIME



Armas, mapas de navegação, conexão com o GBA, o controle do vento e tudo mais que é preciso para vencer na aventura!

No mês passado, demos apenas o comecinho da aventura de Link pelos grandes mares. Agora é que a batata vai assar de verdade!

Windfall Island

Ao desembarcar, explore a ilha e conheça todos os habitantes do lugar. Existem muitos segredos e objetivos secundários aqui, mas, por enquanto, vamos cuidar apenas do essencial. Sua prioridade é arranjar uma vela para que seu barco possa navegar. Entre na cidadezinha pelo portão principal, procure o carinha de turbante e compre a vela por 80 Rupees. Passe pela porta atrás do cara vestido de Elvis que dança perto de um túmulo, levante os vasos e pise no botão. Tingle será libertado e dará a você o Tingle Tuner, item que, quando acionado permite a conexão entre GameCube e GBA. Através dele, Tingle dá dicas e oferece sua inestimável ajuda nas mais diferentes situações. Pelo salvamento do figurinha, você também ganha a Tingle Chart que indica a localização da ilha de Tingle e das fadas que aumentam sua capacidade de carregar rupees. Entre na cela que Tingle estava aprisionado e empurre um caixote para revelar um buraco. Entre nesse buraco e faça o seguinte caminho: esquerda, direita, segunda à esquerda, direita, terceira à direita, terceira à direita. Se não errar e não for jogado ao mar por nenhum rato, a Picto Box (máquina fotográfica) será sua. Essa máquina tira fotos apenas em preto-e-branco, mas se você completar as tarefas impostas por Lenzo (o barbudão), ela será substituída pela Deluxe Picto Box que tira fotos coloridas.

Volte para seu barco para ter uma pequena lição de como navegar. Em resumo, o lance é o seguinte: acione a vela para que o barco seja impulsionado pelo vento. A seta amarela atrás do barco indica a direção em que o vento está soprando. Apertando o direcional digital para cima, você vê a Sea Chart (Carta Marítima) que mostra sua localização nos mares. Cada um dos quadrados é uma ilha, e para que todos estejam representados por nomes, você deve encontrar o Fishman (um peixe que fica pulando para fora d´água) em todas as áreas e jogar a isca vermelha para ele. Para facilitar a localização de todas as ilhas, imagine essa carta como se fosse uma grade de sete linhas e sete colunas (números na horizontal e letras na vertical: A1, A2... B1, B2...), pois haverá momentos que você verá essas letras em algumas partes deste detonado. Então, agora ice a vela e parta para o leste, direita na Carta, em direção a Dragon Roost Island (B6).

Dragon Roost Island

Assim que descer do barco, você é presenteado com a Wind Waker, a batuta que serve para reger várias músicas com diferentes finalidades. A alavanca amarela serve para reger as notas – segure para cima, para baixo, esquerda e direita quando a bolinha vermelha passar pelo meio do marcador. E a alavanca cinza serve para definir o tempo – deixe-a parada para 3/4, pressione para a esquerda para 4/4 e para a direita para 6/4.



Passe por um túnel que leva de uma praia a outra e nade até a a ilhota em frente. Cheque a lápide para ver algumas marcas. Saque a Wind Waker e execute a música "Wind's Requiem" imitando as marcas da lápide com a alavanca amarela. Essa música serve para alterar a direção do vento.

Agora volte para o local de desembarque e abra caminho para Rito Village explodindo as pedras com as flores-bomba (apanhe uma bomba com A, coloque no chão com R ou arremesse com A). Ao entrar na vila, receba a Delivery Bag (sacola de correspondência) e depois suba para encontrar Medli em uma das salas. Pegue a Father's Letter com a menina-pássaro, desça até o quarto do Príncipe Komali e entregue a carta para ele. Saia do quarto do Príncipe siga até a entrada da caverna onde Medli está esperando você. Fale com ela, concorde em ajudar e pegue a pequena no colo. Suba na pedra, olhe em direção à plataforma que ela indicou, espere o vento bater nessa mesma direção e arremesse Medli. Ela vai voar até lá e, agradecida, dará uma garrafa que você encherá com a água que circunda a grande pedra. Use essa água para regar as flores-bomba que estão secas e pegue uma bomba para explodir a grande rocha. Atravesse a nado e use mais bombas para derrubar as estátuas da piscina de lava e entrar no primeiro calabouço de verdade.

Dragon Roost Cavern

Na primeira sala do primeiro andar, agarre os blocos com o botão R e tire-os do caminho. Passe pelo buraco e mate os dois Bokoblins. Pegue um dos bastões que eles derrubaram, ateie fogo nele passando-o por cima de um dos braseiros e depois acenda os outros dois braseiros. Pegue a chave no báu e abra a porta em frente.

Use sua espada nas madeiras podres e chegue a um grande salão. Vá andando pelo caminho de madeira e puxe o bloco que está enfiado na parede. Suba nele continue o caminho matando ou se esquivando dos Keese (morcegos). Cruze as pontes, detone a grande rocha com uma flor-bomba e passe pela porta.



Pegue um jarro de água, jogue na piscina de lava e use a plataforma que surgiu para chegar ao baú com o mapa do calabouço e depois ao outro lado da sala.

Suba a escada, mate o Red Chu Chu com um golpe simples e passe para a sala seguinte.

Mate o Bokoblin e pegue a espada dele para quebrar duas passagens obstruídas por madeira e ganhar uma chave. Siga em frente e passe pela porta que leva a um outro local do grande salão. Pegue uma pedra e jogue nas flores-bomba da parede. A grande rocha será destruída e você poderá avançar para usar a chave que ganhou na porta trancada.

Mate os inimigos da sala e pegue o bastão de um deles. Acenda-o no braseiro, queime a barreira de madeira e pise no botão do chão. Passe pela porta que se abriu e você estará do lado de fora do



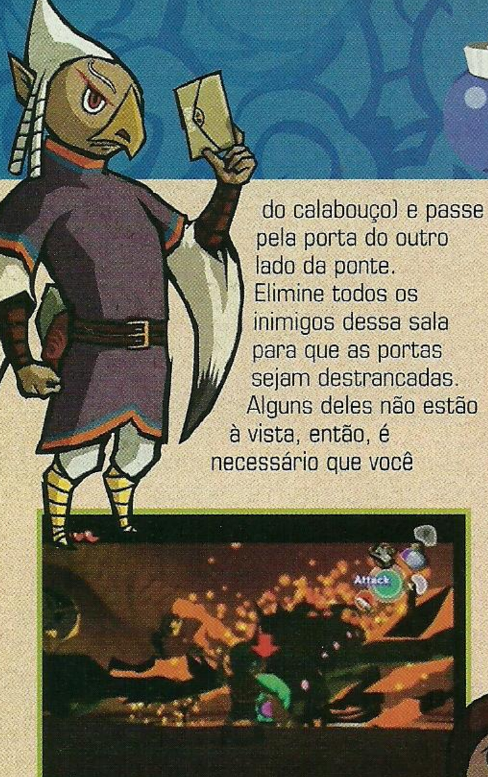
labirinto. Cruze a ponte e suba a escada tomando cuidado com o fogo que sai da parede. O Kargorok (um pássaro barulhento) pode ser derrotado com a espada, mas é melhor fugir enquanto você não tem armas de longo alcance. Passe grudado à parede pelo outro jato de fogo, contorne a grande rocha e suba numa pequena plataforma. Deixe Link cair até o ponto de ficar pendurado pelos braços, segurando na madeira. Continue avançando dessa forma, pegue uma flor-bomba e estoure a grande rocha, passando depois pela porta atrás dela.

Novamente, no lado interno do labirinto, você verá nove blocos empilhados. Puxe um da fileira do meio e outro da fileira da direita, criando uma escada até a abertura lá em cima. Se quiser encher sua garrafa com uma poção que recupera energia (a vermelha), aperte o botão A quando o ícone dele piscar para receber a dica de Tetra e depois jogue uma isca vermelha para o rato. Puxe o bloco de dentro da parede e use-o para chegar ao nível superior. A bússola está dentro do baú ao lado do braseiro. Depois de adquiri-la, pegue um bastão, acenda-o no braseiro e o arremesse em direção à barreira de madeira. Abra o baú e ganhe a chave para destrancar a porta dessa sala.

Mais uma vez do lado de fora, o próximo Kargarok guarda uma chave em seu ninho. Pegue-a e abra a porta adjacente. Abra um baú para ganhar um Joy Pendant e acenda todos os braseiros com o esquema do bastão flamejante para passar para a próxima sala. Agora você está de volta ao grande salão, mas em um local diferente. Exploda a grande rocha que está em cima do caldeirão de teletransporte (eles servem como meio de transporte rápido entre diferentes áreas



do calabouço) e passe pela porta do outro lado da ponte. Elimine todos os inimigos dessa sala para que as portas sejam destrancadas. Alguns deles não estão à vista, então, é necessário que você



destrua todos os vasos para que eles saiam de seus esconderijos. Dê uma cambalhota em direção à parede para derrubar os vasos que estão em cima da prateleira. Aproveite também para atear fogo num braseiro e pegar a Treasure Chart 39 dentro de um baú. Suba a escada e passe para a sala seguinte.

Para matar o Magtail, jogue um jarro de água nele e depois dê golpes com a espada ou dance na frente dele até o ícone do botão A piscar e você poder desferir aquele golpe especial. E por falar em jarro de água, pegue um deles, pule para a plataforma no centro da sala e jogue-o no local de onde sai o jato de fogo. Suba com a plataforma criada e passe pela porta.

Exploda as duas rochas grandes com flores-bomba para revelar um caldeirão de teletransporte e outra porta. Passe por essa porta e volte ao lado externo. Suba pelas escadas sem olhar para trás e enfrente os guardas que tomam contam de Medli. Ao libertá-la, o Grappling Hook será seu – ele serve para cruzar abismos, roubar itens dos inimigos e para caçar tesouros no fundo do mar. Depois de falar com ela e pegar o item, suba pelas escadas e use o Grappling Hook no ferro indicado por Medli (deve haver um símbolo característico piscando no local de contato). Vá voltando e em vez de passar pela porta que leva de volta à sala anterior, use o Grappling Hook para cruzar o abismo e chegar a uma sala com uma ponte suspensa por cordas. Mate o Bokoblin e um baú aparecerá no andar de baixo. Corte as cordas da ponte e caia exatamente na faixa de terra abaixo dela.

Abra o baú para pegar um Joy Pendant e passe pela porta. Novamente no grande salão, pule dentro da gaiola e use um golpe giratório para cortar todas as cordas de uma só vez.

Quando o chão da gaiola cair, passe pelo buraco e vá seguindo pelo caminho até encontrar um lugar para jogar o Grappling Hook. Faça isso para mais uma porta se abrir e, então, passe por ela. Use o Grappling Hook para passar pela próxima sala (não se esqueça que ele funciona da mesma maneira que uma corda normal quando você está pendurado) e chegar a um local cheio de Magtails e um baú pegando fogo. Quando um dos Magtails abrir suas garras, dispare o Grappling Hook em seu olho e ele virará uma bola. Pegue essa bola e coloque em cima do botão ao lado do baú para pegar a Big Key.

Quando estiver pronto, suba para a sala do caldeirão de teletransporte em 3F. Use o Grappling para cruzar para o outro lado e abra os baús para ganhar um Knight´s Crest e 10 rupees. Use a Big Key na porta e prepare-se para enfrentar o chefe do calabouço.

Nao adianta golpear Gohma enquanto ele está protegido por sua couraça. Então, olhe acima da cabeça da criatura e você verá o rabo de Valoo. Mire o Grappling Hook ali e derrube uma parte do teto em cima da cabeça de Gohma. Repita isso até que a couraça do bicho caia, possibilitando que você o puxe pelo olho com o Grappling Hook e acerte golpes de espada. Recompensa: um recipiente de coração e a Din´s Pearl. Faça o vento soprar para o sul e siga com seu barco nessa direção. Logo, um peixe chamado Fishman aparecerá e completará um quadrado em sua Sea Chart.

O primeiro é grátis, mas para preencher os outros quadrados, você deve procurar os peixes que pulam para fora da água e dar iscas vermelhas para eles. Fique esperto também com as dicas que esses peixes dão a respeito da ilha em que se encontram.

Continue navegando para a marca em sua Sea Chart e vá até F6.

Forest Haven

Vá subindo pelos degraus e use o Grappling Hook para passar para a cachoeira. Mate as plantas carnívoras, chamadas Boko Baba, com golpes de espada e aproveite para roubar sementes delas com o gancho. Quando cruzar o River Octorok, haverá um polvo cuspidor, rebata a meleca que ele cospe com o escudo.

Na parte interna de Forest Haven, procure uma grande folha amarela na água. Dê um ataque-cambalhota na Deku Tree e acabe com os ChuChu que estavam infectando a coitadinha. Procure uma planta parecida com uma cebola azul e entre dentro dela. Ela vai cuspi-lo pra cima e você pode usar a alavanca cinza para controlar a direção. Usando também o Grappling Hook em certo



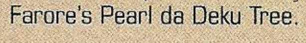




ponto, suba até a copa das árvores para ganhar a Deku Leaf, uma folha mágica que serve para causar uma ventania quando você está no solo e que funciona como um pára-quedas no ar. Mas fique de olho no marcador de magia para não passar apuros na hora H. Use o novo item para voar até o Korok que está acenando. Passe pela saída próximo a ele e faça o vento soprar na direção do grande rochedo a meio caminho de Forbidden Woods (sudoeste). Recarregue a magia, mude o vento para noroeste e use a corrente ascendente para pegar impulso e chegar até a entrada do próximo labirinto.

Forbidden Woods

Depois de conseguir o mapa do labirinto na primeira sala, pegue a castanha que está numa das laterais e jogue-a na flor azul que bloqueia a porta. Na segunda sala, use as plantas-cebola e a Deku Leaf para cruzar por cima e chegar até outra porta que necessita de uma castanhada. Como não há castanhas por perto, use uma flor-bomba. Passe pela porta e use a Deku Leaf para soprar o mecanismo que traz a plataforma móvel até você. Pule nessa plataforma e sopre na direção contrária àquela que você deseja ir. Na sala seguinte, mate as plantas carnívoras até que uma delas se transforme em uma planta-cebola. Pule dentro dela e alcance o nível superior da sala. Acione um mecanismo com a Deku Leaf, use a plataforma móvel para chegar ao outro lado, quebre a madeira podre, pegue a castanha e use-a para eliminar a flor azul da porta, passando por ela em seguida (para colocar a castanha no chão, é só apertar R).
Se você chegar muito perto da castanha que está no centro da próxima sala, espinhos sairão do chão. Então, use a Deku Leaf à distância para soprá-la e depois jogue-a na flor azul da porta. Na sala com a grande planta no meio, pegue o caminho da direita e, usando Grappling Hook e as plataformas móveis, chegue até uma castanha. Leve-a para abrir uma porta um pouco mais à frente que leva a uma sala com uma vala no meio. Se os pequenos Morths grudarem em você, use o golpe giratório. Ultrapasse a vala e entre na sala seguinte. Utilizando a porta de entrada como referência, siga o caminho da esquerda pelo meio dos espinhos que brotam do chão e pegue a bússola, estourando a madeira que impede o acesso a ela com uma flor-bomba.
Aproveite para estourar outra madeira nesse mesmo lugar e depois volte para a porta da sala. Siga o caminho da direita para pegar uma chave e depois saia daí.
Volte para a sala com a grande planta e use a chave na porta trancada que está no terceiro andar (3F). Do outro lado, use a plataforma móvel com a Deku Leaf para cruzar por cima e chegar a uma sala com algumas plantas carnívoras pelo chão. Mate-as e use as plantas-cebola para subir ao nível mais alto da sala. Procure a porta que não possui flores azuis e entre. Uma mariposa bem grande chamada Mothula é sua preocupação nesse momento. Atordoe-a com a Deku Leaf e ataque-a repetidamente com a espada. No final da luta, o bumerangue será seu e você poderá estreá-lo atingindo consecutivamente os dois cristais acima da porta de saída (é possível atingir até cinco alvos com um só arremesso do bumerangue).
De volta à sala anterior, use o bumerangue na porta com as duas flores azuis e passe por ela. Corte todos os cipós com o Bumerangue e atravesse o abismo com a Deku Leaf. Na sala seguinte, corte mais cipós e a grande planta cairá, abrindo caminho para o subsolo. Caia para lá e passe por duas portas, chegando em uma sala com uma flor suspensa por cipós. Corte essas amarras e faça da flor um bote, impulsionando-a com a Deku Leaf. Depois de passar com a flor por três Octoroks (polvos), passe pela porta, suba no topo da árvore e jogue o bumerangue nos cinco cristais, ganhando, assim, a Big Key no baú logo abaixo. Mate os inimigos que aparecem e use o Grappling Hook para sair da sala. Volte para a primeira sala do subsolo, sopre o mecanismo com a Deku Leaf e pule na corrente ascendente com a Deku Leaf aberta para ser impulsionado para cima. Use o Bumerangue para abrir a porta com duas flores (se ainda não tiver feito isso), e do outro lado mate todos os inimigos para liberar a passagem até o chefe do labirinto.
Corra em socorro de Makar e Kalle Demos mostrará sua cara feia. Dispare o bumerangue nos tentáculos acima dele para que ele perca a sustentação. Quando o monstro cair, saque a espada, vá até o meio dele e dê apenas um golpe com a mira travada e o botão A. Isso lhe dará tempo para fugir antes que ele engula você. Repita até libertar Makar e ganhar mais um recipiente de coração e a Farore's Pearl da Deku Tree.







Greatfish Island

Consulte a Sea Chart e veja seu próximo destino. Mude o vento para noroeste e rume para D2 com seu barco. Se no caminho um polvo gigante tentar engolir você, bumerangue nele. Depois de chegar a Greatfish Island e conversar com Jabun, você fica sabendo que a última pérola está em outro local. Sem perder tempo, mude o vento para nordeste e rume para...



Windfall Island (parte 2)

Siga para B4. Chegando a essa ilha que você já conhece, vá até a Loja de Bombas. Como está fechada, dê a volta nela e use a passagem secreta para encontrar os piratas lá dentro. Depois de descobrir a senha deles (ela varia – pode ser Treasure, Schooner ou alguma outra), vá até a lápide que existe na cidade e pule para o navio pirata. Tente abrir a porta do convés e escreva a senha que você pegou (se, por acaso esquecer, volte para o barco e lhe pergunte). Procure Niko e enfrente outra bateria de testes do piratinha. Pise no botão e use as cordas para chegar até o baú. Dentro dele, uma Bomba. Pronto! Agora você não precisa mais utilizar daquelas flores e pode carregar 30 bombas no bolso. Elas também podem ser usadas dentro do barco, fornecendo um canhão muito poderoso ao arsenal de Link. Hora de voltar à sua ilha natal.



Outset Island

Pegue o barco, mude o vento para o sul e siga para G2. Entre na floresta onde



você salvou Tetra no começo do game e procure uma pedra bem grande. Solte uma Bomba nela e consiga com a fada uma carteira onde cabem 1000 Rupees. Aproveite e use uma garrafa vazia para prender uma fada. Leve a fadinha para sua vovó doente e receba em troca um elixir muito útil que recarrega completamente a energia e a magia.

Volte para o barco e circule a ilha até encontrar um redemoinho. Entre nele e atire com o canhão na grande porta de pedra até estourá-la. A Nayru's Pearl vem sem maiores esforços depois de uma conversa rápida com Jabun, o espírito das águas.

Em posse das três pérolas, vá para C4, D6 e E4 (os locais estarão marcados em sua Sea Chart) e coloque uma em cada estátua. Isso fará uma torre subir das profundezas dos mares, e é pra lá que você vai em seguida.

Tower of the Gods

A torre fica em D5 e serve de ponte para o lendário reino de Hyrule. Entre nela, vire para a direita e procure um pequeno Parthenon submerso. Espere a água baixar, saia do barco e passe pela porta no fundo. Espere a água subir e suba num dos caixotes. Pule para perto das paredes rachadas e detone-as com bombas para



achar o mapa. Saia daí e pegue o barco novamente. Desça em frente à porta com barras e carregue uma estátua para cima do círculo rosa ao lado da porta. Passe ao outro lado, caia no fosso e largue um dos caixotes em cima do círculo rosa. Suba as escadas, atravesse a ponte que surgiu e pegue a escultura. Saia daí e coloque a escultura no ladrilho amarelo do lado de fora. Passe pelo portão que se abriu e procure a porta com barras. Ponha as estátuas em cima dos círculos rosa e passe pela porta. Caia para o nível inferior e mova os caixotes de modo a formar uma linha reta. Suba, ateie fogo em um bastão, pule pelos caixotes quando



a água estiver no alto e acenda os braseiros do outro lado para ganhar uma chave. Saia e pegue o barco. Navegue na direção contrária, passando pela cachoeira. Exploda a parede rachada com o canhão e passe, a nado, para o outro lado. Entre pela porta de cima, com duas estátuas ao lado, e use a Deku Leaf para apagar o Red Bubble (caveira) e depois destruí-lo com a espada. Por fim, pegue a bússola no baú e saia da sala. Desça e use sua chave na porta trancada quando a água estiver baixa. Derrote quatro ChuChus amarelos (combo Bumerangue-espada) e suba a escadaria. Pegue a escultura, saia da sala e coloque no ladrilho amarelo lá de cima. Passe pela abertura no local onde antes estava a cachoeira e atravesse a porta no fundo.



Jogue uma bomba no laser giratório, coloque duas estátuas em cima de círculos rosa e pise no terceiro. Suba com as plataformas elevatórias e passe para a sala seguinte, que tem quatro portas e um local mais elevado no centro. Passe pela única porta que está aberta no momento e use uma plataforma móvel para chegar ao outro lado. Na próxima sala, suba a escadaria iluminada e aperte o botão R quando estiver próximo à estátua em cima do pedestal. Faça com que ela siga você, pule com ela até a saída dessa sala e volte para a sala de quatro portas. Suba no local elevado, cheque a lápide e saque a Wind Waker para aprender uma nova canção: Command Melody. Passe pela nova porta que se abriu (há um símbolo piscando nela) e use o Grappling Hook para cruzar o abismo. Use o Grappling Hook para cruzar mais um abismo na próxima sala e aperte R perto da estátua. Pise em cima do círculo rosa e toque a nova canção. Como estátua, cruze a ponte iluminada e depois aperte R para retomar o controle de Link, carregando a estátua para fora da sala. Coloque-a no círculo rosa e passe pela porta que se abriu.

Logo as barras da porta descem e você percebe que entrou numa gelada. Para acabar com o Darknut, você deve, antes, tirar sua armadura. Saque a espada e fique rodeando o cara até que o ícone do botão A pisque. Aperte o botão nesse momento e você tirará uma parte da armadura. Quando ele estiver "pelado", qualquer golpe resolve a parada, mas procure usar o bumerangue para atordoá-lo e tome cuidado com os contragolpes. Depois da treta, abra o baú para pegar o arco-e-flecha (Hero's Bow). O novo item pode ser mirado nos inimigos com a mira do botão L ou, então, manualmente, apertando e segurando o botão que você escolher para ele.

Saia da sala e atire uma flecha no olho que está na parede, logo à sua frente. Pegue a estátua que você havia deixado para trás, use as plataformas móveis e leve-a para a sala onde você colocou a outra estátua. Outra porta vai se abrir. Passe por ela, caia no buraco, nade em direção à porta e passe por ela. Ache um ângulo favorável e acerte com flechas dois olhos, um acima da porta pela qual você entrou e outro em uma plataforma. Use a plataforma do olho para subir até o baú e pegar uma chave. Saia por onde entrou, suba a escada, pegue duas estátuas e jogue em um dos lados da balança. Pule no outro lado e use sua chave na porta trancada. Suba no bloco, use a Deku Leaf para planar por cima dos lasers, chame a estátua com R, toque a música de comando para ela, faça-a atravessar, pare em cima do círculo rosa, volte a controlar Link, pegue a estátua e leve-a para junto das outras (você terá que colocar três estátuas em cima de um dos lados da balança nessa volta).

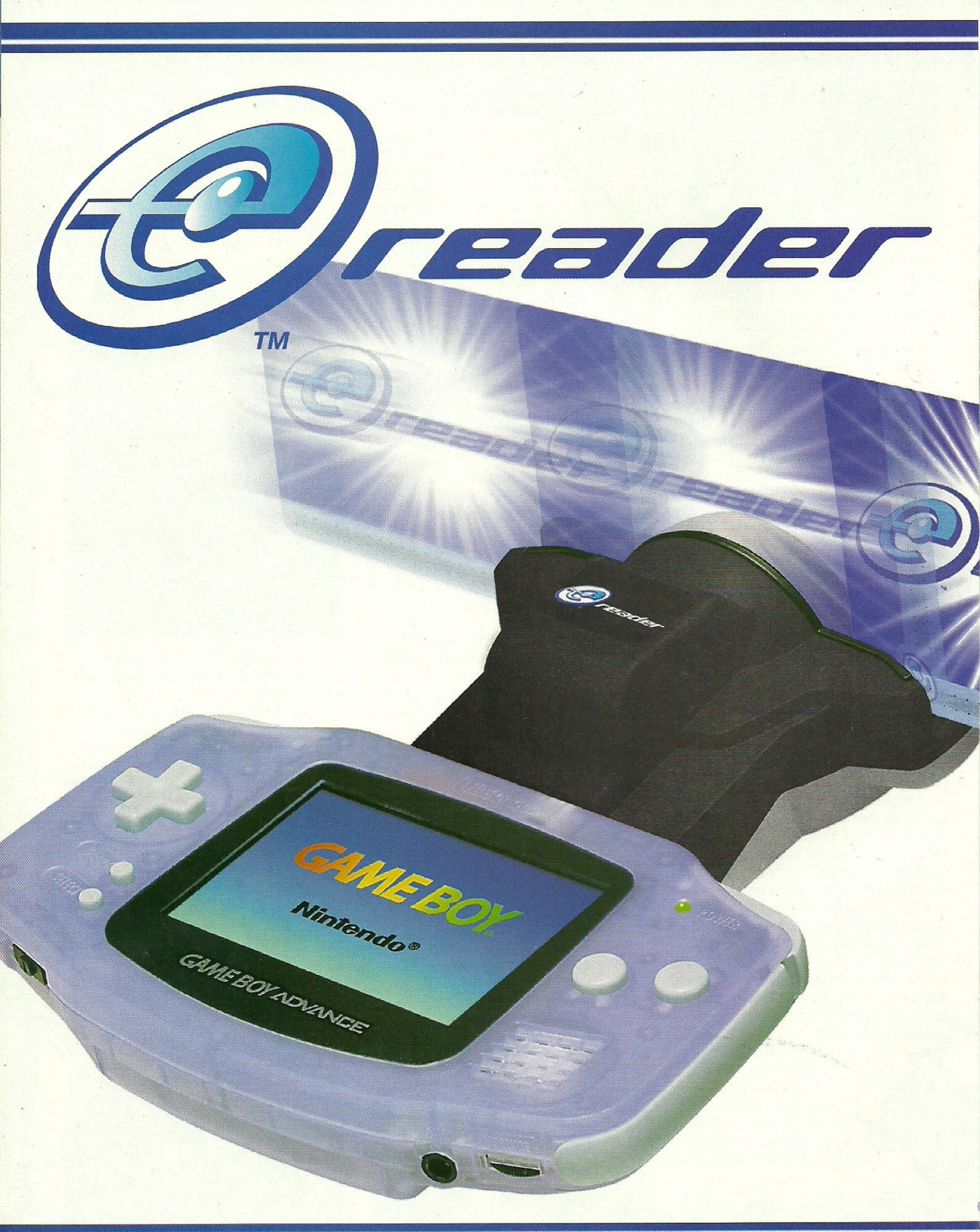
Depois que as estátuas brincarem de Triforce, pise no facho de luz e suba ao terceiro andar. Coloque duas estátuas nos círculos rosa, pise no terceiro e pegue a Big Key dentro do baú. Quando as estátuas que você carregou com todo amor e carinho se voltarem contra você, atire flechas nelas e depois dê espadadas na parte de trás delas. Passe pela porta que se abriu e suba as escadas desviando dos lasers vermelhos e atirando flechas nos azuis. No final do caminho, abra a porta com a Big Key e tome fôlego para enfrentar outro chefe. Gohdan só tem duas mãos e uma cabeça, mas nem por isso é café pequeno. Se uma das mãos virar punho, saia de perto! Mire nos olhos de uma das mãos e dispare duas flechas. Faça o mesmo com a outra mão e depois lance mais duas flechas em cada um dos olhos da cabeça. Quando ela se preparar para cuspir fogo, solte a mira e corra em círculos pela sala. Depois de detonar todos os olhos, a cabeça cairá no chão e abrirá a boca. Hora de jogar uma bomba ali dentro. Capriche na pontaria das flechadas pois seu número é limitado e você deve fazer todo esse esquema repetidas vezes para acabar com esse chefe e ganhar mais um recipiente de coração. Pise no facho de luz e você será teletransportado para o topo da torre. Suba a escada, use o Grappling Hook para tocar o sino e ser levado a um castelo bem familiar para quem jogou Ocarina of Time.

Hyrule Castle

Vá até o centro do castelo e mova os blocos de modo a formar a figura da Triforce. Afaste bem a câmera para ter uma visão melhor. Depois de resolver o puzzle, entre no subsolo que se abriu e pegue a Master Sword. Isso fez o castelo ganhar cores novamente e os inimigos ganharem vida, e para sair daí você terá que



eliminar todos eles. Tente enfrentar um de cada vez e procure não ficar encurralado num canto onde não possa se mexer. Como agora você tem a espada com o poder de eliminar o mal, o jeito é ir caçar Ganon em Forsaken Fortress. Mas essa parte, o final do jogo e mais os pedaços de coração e Treasure Charts, ficam para o mês que vem.


e reader
TM
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3

YOSHIS ISLAND É UM DOS MAIORES GAMES LANÇADOS PARA SUPER NINTENDO E RECENTEMENTE SAIU TAMBÉM PARA GAME BOY ADVANCE. MUITOS DE NOSSOS LEITORES PEDIRAM UM DETONADO DESSE GAME NA ÉPOCA DO LANÇAMENTO DA VERSÃO PARA O GBA, MAS NÃO PUDEMOS ATENDER. PARA REPARAR ESSE PECADO E NÃO DEIXAR MARIO CHORAR COMO UM BEBEZINHO MIMADO SÓ PORQUE CAIU DAS COSTAS DO YOSHI, ACOMPANHE DE PERTO NOSSO DETONADO QUE SEGUE OS PASSOS DOS DINOSSAURINHOS QUE TENTAM ENTREGAR O REBENTO A SEUS PAIS. BANQUE A CEGONHA E AJUDE NESTA TAREFA.

Por Fabio Michelin

MOVIMENTOS DO YOSHI

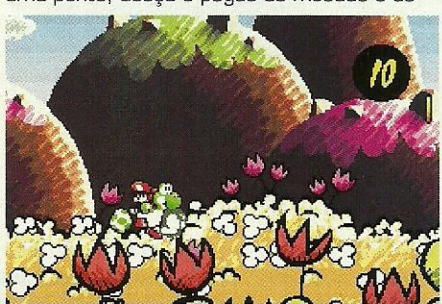
Comer
Use o botão B para pegar inimigos com a língua
Botar Ovos
Depois que inimigos estiverem dentro da boca, aperte para baixo para engoli-los e fazer ovos.
Bundadas
Aperte A para pular e, depois, aperte o direcional para baixo.





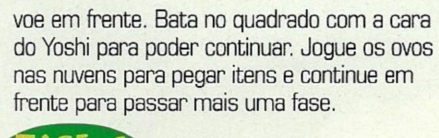
FASE 1

Bom, agora é hora de colocar os Yoshis para trabalhar, por isso, vamos direto ao assunto. Vá seguindo em frente pelo cenário e tome cuidado com os inimigos. Quando chegar a uma ponte, desça e pegue as moedas e as flores. Pegue um inimigo e jogue-o na pequena nuvem para pegar algumas estrelas. Pegue outro inimigo e jogue-o na próxima nuvem para poder seguir em frente. Suba pela árvore e empurre a pedra para abrir caminho. Agora passe pelo arco mais à frente e encerre a fase.



FASE 2

No controle do Yoshi rosa, comece a fase seguindo em frente e tome cuidado com as balas de canhão que caem do céu e abrem um buraco no chão. Se você cair num buraco desses, já era! Pegue a flor e, mais à frente, pegue a nuvem. Agora corra e cuidado com as balas de canhão (veja pela sombra o local onde elas cairão). Passe pela porta e entre na caverna, quebre o muro e pule em cima da bala com uma flecha para subir. Siga para a esquerda, entre em mais uma caverna e pule sobre outra flecha. Pegue o item helicóptero e



voe em frente. Bata no quadrado com a cara do Yoshi para poder continuar. Jogue os ovos nas nuvens para pegar itens e continue em frente para passar mais uma fase.

FASE 3

Agora é a vez do Yoshi azul. Logo no começo, atire um ovo na planta do lado direito, agora mais um na nuvem que vai aparecer para pegar uma vida. Entre pelo cano no centro da tela, siga em frente e quando vir uma pedra redonda, empurre-a e siga pelo caminho de cima. Role mais umas pedras e continue por cima, até chegar ao final da tela. Agora é seguir um pouco mais para passar a fase.

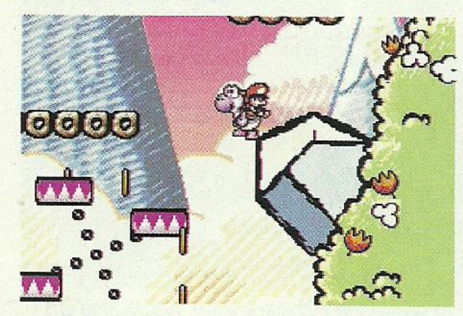
FASE 4

Yoshi amarelo na fita! Pegue os ovos amarelos e atire-os no balde para ganhar moedas, cuidado com as paredes que caem e os espinhos que giram. Continue em frente e, quando chegar a um lago de lava, pule sobre as plataformas rapidamente para não ser atingido pelas paredes que caem. Entre pelo cano no fim da tela. Atire um ovo na primeira nuvem, pegue os itens, e depois atire outro na segunda nuvem para formar uma ponte por cima da lava. Ao chegar numa espécie de gangorra gigante, fique do lado esquerdo até

o lado direito ficar bem alto, depois corra para o lado direito e pule na próxima plataforma. Atire ovos no vaso até ele cair no chão, pegue a chave e volte. Atire mais um ovo no monstro de lava e entre pela porta azul. Entre pela segunda porta e detone as flores para pegar um item. Finalmente, entre pela porta vermelha no fim do corredor. Para derrotar o mestre, fique dentro do buraco quando ele pular em cima de você. Quando ele estiver longe, arremesse ovos nele e pronto.

FASE 5

Yoshi lilás! Siga para a esquerda no começo da fase, pule nas plataformas giratórias e, depois, nas plataformas marrons. Agora suba e faça a plataforma girar, pulando de piso em piso. Continue subindo, depois de pular pelas plataformas que caem e passe pelo arco para fechar mais uma fase.



FASE 6

A vez do marrom! Logo em frente há um cano – entre e siga para a direita. Suba e derrube a flecha para cima com um ovo, pule nela e salte para a direita, chegando à plataforma. Siga pela direita e quando chegar a um beco sem saída, dê bundadas no toco de madeira para liberar a passagem. Pule nas plataformas-cogumelo e acerte um ovo na nuvem para poder seguir em frente pela árvore. Pule na mola para sair dessa tela e da fase.

FASE 7

Com o Yoshi vermelho. Siga em frente e pule nas plataformas tomando cuidado com os inimigos daqui. Ao chegar a um local onde há umas pontes de madeira, tome muito cuidado com uns bichinhos redondos e com espinhos nas costas: não tente matá-los pulando em cima deles, dê ovadas. Não coma os inimigos brancos redondos que caem pela tela ou Yoshi ficará meio tonto. Continue à direita até sair da primeira parte da fase. Agora dê bundadas nas pontes para pegar as moedas que estão embaixo. Depois disso, passe de fase.

FASE 8

Pilotando o Yoshi azulão. Entre no castelo e siga à direita, pule os buracos e os poços de lava. Na segunda parte, apenas passe pelo lago pulando na plataforma, driblando o peixe que espirra água. Na terceira, pegue os inimigos que saem do cano e faça alguns ovos. Na quarta parte, primeiro dê uma cabeçada nesse dispositivo, siga pelas plataformas e, lá em cima, acione o dispositivo vermelho, passe pelas plataformas vermelhas e acione novamente o dispositivo para poder pular na próxima plataforma. Vire e atire um ovo no dispositivo para liberar o caminho mais à frente e prossiga. Agora desça pelas portinhas e volte para a esquerda, pule na plataforma verde e depois na vermelha. Quebre o vaso e pegue a chave. Faça o caminho de volta e entre na porta azul. Suba na bola quando a flecha estiver apontando para cima, fique em cima dela e suba até a porta vermelha. Hora de mais um chefe. Para derrotar a meleca, pegue as melequinhas e faça ovos. Depois atire os ovos na grande meleca e repita a operação até derrotá-la.



FASE 1

Mais uma vez na pele do Yoshi verde, (de agora em diante, as cores vão se repetir) siga em frente nessa fase e entre no cano no final da tela. Na próxima área, pegue uns ovos na caixa verde e depois suba em cima do animal. Ele o levará até o outro lado e você terá que pular na plataforma e seguir em frente. Pegue a chave na caixa, volte e saia pelo cano. Agora pule na primeira pedra que cair, e depois vá subindo pelas próximas até chegar ao topo. Suba novamente e siga para a direita. Entre na porta azul e estoure mais balões que seu inimigo, dando bundadas neles. Agora é só seguir em frente para passar mais uma fase.



FASE 2

Nesta fase, comece atirando um ovo na nuvem com a flecha para cima. Prossiga e onde há os inimigos com luvas de beisebol, atire outro ovo na nuvem para abrir caminho. Cuidado com a planta que atira espinhos nessa parte. Siga em frente e estoure mais uma nuvem com uma ovada, pule na árvore e siga para a esquerda. Suba pelas plataformas, siga para a direita e depois continue subindo. Desça pelo buraco e siga o caminho inferior. Atire um ovo na flecha e passe pelas portinhas. Corra com Mario sempre para a direita e passe pelos espinhos. Siga pela direita e passe para a próxima tela. Suba nas pedras pois elas possuem passagens no meio. Entre na caverna, pegue o caminho de baixo, siga em frente e saia da caverna. Na próxima área, entre em mais uma caverna e vá descendo para sair.

FASE 3

Siga em frente, mas tome muito cuidado com os fantasmas que vêm em sua direção. Siga para a direita e entre no cano. Aqui, siga em frente e vá quebrando as paredes com ovadas. Mais à frente pegue a estrela e corra com o Mario para a esquerda. Agora volte um pouco e suba, continue pela direita e depois suba novamente até passar a fase.

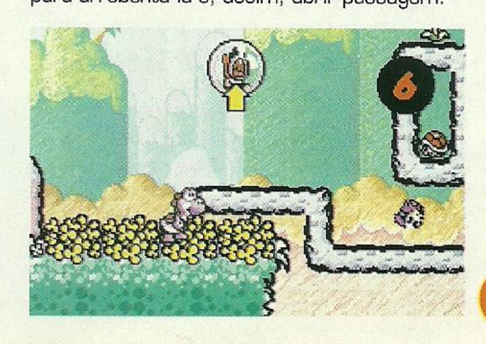


FASE 4

Siga em frente e não encoste nos fantasmas. Pule a lava e entre na porta azul. Na próxima área, acerte a nuvem para formar uma escada, siga em frente, desça e acione a caixa com o ponto de exclamação. Desça da plataforma e acerte um ovo entre as duas flechas pintadas na parede. Pegue a chave, volte para a porta azul trancada e entre. Na próxima área, suba e entre no cano. Empurre a caixa, não acerte a nuvem com o ovo e siga com a plataforma amarela. Acione a caixa de exclamação e novamente entre pelo cano. Tome cuidado com o fogo, pule no tronco do rio de lava e siga para outro cano. Vá em frente e entre pela porta azul. Suba na plataforma e entre na porta vermelha. Para detonar o fantasma, pegue os morcegos, transforme-os em ovos e fique de costas para ele se materializar. Jogue os ovos na parede para que eles ricocheteiem e acertem o alvo.

FASE 5

Comece seguindo pela direita e pule os buracos. Cuidado com as pontes: tente pular sempre no meio delas. Siga em frente até a parte rosa da fase e empurre a pedra para poder entar na porta rosa. Agora siga em frente e tome cuidado com o bichinho da nuvem. Quando chegar a uma parte onde o caminho está bloqueado, atire ovos na parede para arrebentá-la e, assim, abrir passagem.



FASE 6

Vá descendo dando bundadas nos tijolos e, quando aparecer uma seta apontando para a direita, atire um ovo nessa direção para ganhar uma vida. Continue descendo e atire outro ovo na nuvem para revelar uma porta. Vá seguindo pela direita, suba e depois vá para a esquerda. Atire um ovo na nuvem com a flecha para cima, desça e acerte a nuvem perto do cano verde para abrir uma porta. Coma todos os fantasmas para ganhar alguns itens. Na parte onde há uns tijolos de pedra no chão, jogue um ovo para cima para liberar uma mola, pule até o topo, siga pela esquerda e entre pela porta. Siga em frente, pule sobre as pedras e depois em mais uma mola. Pule nas plataforma (fique tranqüilo se você cair no rio, pois nada vai acontecer) e, no final do corredor, entre na argola para passar de fase.

FASE 7

Continue pelo lado esquerdo, passe pelas portinhas e prossiga. Dê bundadas nas estacas para poder passar e continue pela esquerda. Entre pela porta azul, pegue os itens e aproveite para devorar uns inimigos grandes e fazer ovos grandes. Saia pela outra porta no final do corredor e entre no cano. Pule nas plataformas e pegue as moedas, saindo pelo cano no final. Pule na mola e continue à esquerda, passe pela ponte, desça e siga pela direita. Pegue o item que transforma Yoshi no carro, e siga em frente tomando cuidado com os inimigos. Mais à frente, bata no quadrado com o desenho do Yoshi para voltar ao normal e passar de fase.



FASE 8

Já comece entrando pelo cano. Siga para a direita e vá pulando nas plataformas. Depois disso, entre no cano verde no final da tela. Suba pelo elevador e entre no cano de cima. Agora desça e siga pela esquerda. Na próxima tela, pegue o chave no vaso do fim do corredor e volte. Siga para a direita e use a chave na porta. Jogue ovos na engrenagem para subir a armadilha, passe por baixo e siga. Quando chegar a esse local, quebre o espinho com uma ovada e depois atire um ovo na nuvem para abrir essa porta. Suba e quebre mais um vaso para pegar outra chave. Siga nessa mesma tela e entre pela porta. Agora continue pela direita e entre na porta vermelha. Esse chefe é muito simples de ser derrotado: basta empurrar o vaso pra fora da plataforma e tomar cuidado com o fogo.



FASE 1

Na primeira parte desta fase, siga para a direita e cuidado ao pular a ponte quebrada. Na próxima tela, continue seguindo à direita, tomando cuidado com os macacos que se escondem na grama alta, passe pelo anel e continue em frente. Avance pela lama e continue pelas plataformas, subindo e passando de tela. Na terceira parte, é só seguir para a direita e tomar cuidado com os macacos que tentam roubar o pequeno Mario de você.



FASE 2

Nesta fase, tome muito cuidado com os soldados. Quando chegar às plataformas, primeiro tente liberar seu caminho dando ovadas nos inimigos antes de pular. Na próxima área, siga pela direita e depois suba. Atire ovos nas caixas coloridas para formar plataformas e fique esperto com os soldados. Na parte onde há uma mola, atire um ovo na nuvem para liberar uma escada e, assim, terminar a fase.

FASE 3

Agora o negócio é tomar cuidado com o monstro azul que sai da água. Sempre que ele aparecer na sua frente, não tente pulá-lo, apenas acerte um ovo na sua boca. Isso fará com que ele desça. Depois de passar pelo monstro, siga em frente e tome cuidado com os macacos ladrões de Mario. Acerte a nuvem para abrir caminho pelo buraco e depois de passar pela ponte, acerte outra nuvem para abrir a porta azul. Coma todos os soldados (dê a linguada quando eles estiverem de costas) pegue a flor e volte. Transforme-se em helicóptero e volte pelo caminho mostrado na foto. Bata no quadrado do Yoshi e entre



pela porta azul. Pule na água, transforme-se em submarino e siga em frente, pegando os ícones de submarino para poder prosseguir. Bata no quadrado do Yoshi no final para poder passar pela porta azul. Siga em frente, desça as escadas e entre na porta. Na próxima área, passe pelos buracos e complete a fase.

FASE 4

Siga pela direita e entre pela porta azul no final do corredor. Novamente entre na última porta azul. Agora suba e, mais uma vez, passe pela porta azul. Atire ovos nas nuvens para formar pontes e depois gire a plataforma até o final da tela. Entre pela porta vermelha. Nesse chefe, você terá que acertar a garganta dele com os ovos e também tomar cuidado com as gotas que caem.

FASE 5

Evite atirar ovos, pois eles podem destruir as plataformas. Tome o mesmo cuidado de antes, vá seguindo pelas plataformas giratórias e bata na estaca para pegar a flor. Sem cair nos buracos, suba pelas árvores e siga em frente. Depois desça e passe de fase.

FASE 6

Na primeira tela, apenas siga em frente e tome cuidado com os porcos-espinhos espalhados pelo chão. Siga pela passagem de cima, pegue a chave e volte. Agora siga em frente e suba. Acerte a nuvem,suba pela árvore, transforme-se em toupeira e siga até bater no quadrado do Yoshi, depois pegue as moedas e volte. Acerte a nuvem, passe pelas escadas e empurre a pedra para alcançar as plataformas e usar a chave na porta.

FASE 7

Passe pela água, evitando os peixes e macacos. Siga em frente e bata na estaca para abrir caminho. Desça e siga até a próxima tela. Fuja do peixe que tenta engolir Yoshi e vá pela água até passar esta fase.



FASE 8

Entre no cano e atire ovos no fantasma até liberar espaço para a passagem. Siga por baixo e entre no cano. Siga para a direita, pule as plantas carnívoras e entre novamente no cano. Siga em frente nesse corredor e detone as plantas com ovos. No caminho, vai aparecer outro fantasma, repita a operação do primeiro para poder passar, siga por baixo e entre na porta vermelha. Para derrotar o chefe planta, atire ovos no seu caule machucado, e cuidado com seus ataques de encontrão.



FASE 1

Bem simples. Siga pela direita e tome cuidado com os inimigos voadores. Pule os obstáculos e passe de tela. Tome cuidado para não comer nem ser atingido pelos flocos brancos que caem do céu ou Yoshi ficará doidão por algum tempo, dificultando seu controle.



FASE 2

Nenhum segredo aqui também. Detone as plantas, entre pelo cano e siga para a direita, prestando atenção a mais algumas plantas. Na próxima tela, escape dos fantasmas, suba siga pela esquerda e depois pela direita.

FASE 3

Comece andando pelas bombas (o número mostra a quantidade de vezes que você pode pisar nelas sem explodi-las). Suba nos balões e siga para a direita. Suba mais algumas plataformas de bombas e tome cuidado com os canhões. Continue assim até o fim da fase e tome cuidado para não voar pelos ares com uma explosão.



FASE 4

Corra, pois um monstro vai correr atrás de você. Pule as plataformas rapidamente e atire um ovo nas nuvens para liberar uma escada. Entre pela porta superior esquerda e pegue a chave. Volte e entre pela porta inferior esquerda. Atire um ovo no balde e passe pela lava montado nele. Continue subindo e siga para a direita para pegar a chave na nuvem. Siga pela porta inferior direita, suba passando pelos espinhos e entre pela porta da direita. Pegue a chave na nuvem, desça, passe pela porta e entre novamente na porta da direita. Pule na roda e na plataforma para entrar pela porta que está em cima. Volte, use as duas chaves na porta do meio e volte. Entre pela porta superior esquerda. Suba e tome cuidado com os tiros. Siga pela esquerda, detone as paredes e pegue a chave. Entre pela última porta, suba e detone as paredes na base da ovada. Desça e quebre os espinhos, pegue a última chave na nuvem e volte. Vá pela direita, suba e saia. Entre na porta do meio e abra as portas trancadas. Entre pela porta vermelha e prepare-se. Esse mestre é fácil: apenas suba na cabeça dele e dê bundadas. Seu ataque vai dividi-lo e, quando ele virar um monte de bichinhos, coma todos eles.

FASE 5

Empurre a pedra para o túnel e siga com ela até o final. Dê bundadas nas estacas para poder passar. Siga em frente e detone a parede amarela. Acione o dispositivo, siga em frente e passe pela porta no final. Agora siga pela esquerda e atire o ovo na nuvem para acionar a escada. Siga em frente e passe de fase.

FASE 6

Siga em frente, atire ovos nas nuvens e libere as pontes. Suba e entre na porta azul. Nos túneis, siga em frente. Entre na porta e, em seguida, em outra logo à frente. Desça e siga em frente para fechar mais esta fase.



FASE 7

Nada de mistério nesta fase. Pule nas plataformas vermelhas para pegar embalo, salte de plataforma em plataforma e suba. Continue seguindo pelas plataformas até o final.

FASE 8

Siga em frente e detone as pedras para poder passar. Desça e entre na porta azul. Suba e entre por mais uma porta. Pule sobre a pedra com as setas e vá pela direita. Passe pelos espinhos e pule na plataforma com a porta trancada. Pule novamente e caia. Segure o pulo para flutuar e caia na plataforma com a porta abaixo. Entre, pegue a chave na caixa, volte para onde está a porta trancada. Suba e tome cuidado com os inimigos que tentam fisgar o Mario. Detone os obstáculos e entre pela porta vermelha. Siga para enfrentar mais um chefe. Pise na cabeça da tartaruga para ela soltar ovos, pegue-os e atire-os na sua cabeça até ela cair no chão com a barriga para cima. Pule e dê uma bela bundada. Repita três vezes e pronto.

MUNDO 5

FASE 1

Siga em frente e abaixe a estaca para poder passar. Suba, tome cuidado com as pedras que rolam e entre pela porta. Siga em frente, atire ovos nas estalactites e entre pelo cano. Siga para a direita e cuidado com as nuvens que soltam fogo. Passe pela argola e chegue ao final da fase.



FASE 2

Empurre a bola de neve pelo cenário inteiro e, no final, use-a para pular. Acione o dispositivo e corra pelo caminho (cuidado com os pingüins que jogam você para longe). Na terceira parte, suba nos teleféricos e siga em frente. Quando necessário, troque de transporte.

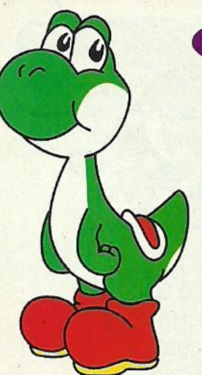
FASE 3

Use o fogo para eliminar os obstáculos de gelo. Siga em frente e use o balde para atravessar o rio. Detone a nuvem e pegue o fogo. Pegue a estrela à direita, derretendo o bloco de gelo, e siga em frente. Entre no cano, transforme-se em helicóptero e pegue o maior número possível de moedas. Bata no quadrado do Yoshi e entre por outro cano. Agora você terá que andar de teleférico mais uma vez para passar de tela. Pilotando o trenó Yoshi, desça a montanha e pule as pedras.

FASE 4

Primeiro, siga em frente e suba pelas escadas (para acionar as escadas basta dar umas ovadas nas nuvens). Passe pelos espinhos e continue. Agora siga na plataforma na cabeça do fantasma e pule os obstáculos para chegar ao mestre. Para detonar esse chefe é só dar ovadas no coração do bicho. Seja rápido ou ele o jogará para fora da plataforma.



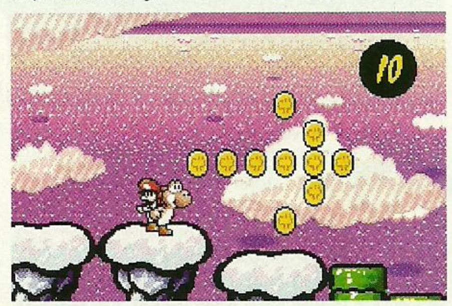


FASE 5

Na primeira parte da fase, siga pela direita e evite as gaivotas. Ao chegar à parte vermelha, pule e suba. Na segunda parte, logo no começo, transforme-se em helicóptero e siga em frente até o quadrado do Yoshi. Na terceira parte, acione o dispositivo para poder passar e suba rapidamente. Pule para a direita e passe de fase.

FASE 6

Siga pela direita, tome cuidado com os fantasmas que aparecem do nada e com os bichinhos em cima das nuvens também. Pule nas nuvens e espere os inimigos acionarem os dispositivos para virar as plataformas com espinhos. Desça e continue pelas plataformas.

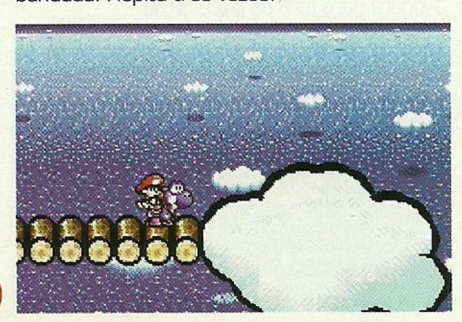


FASE 7

Pra variar um pouco, siga pela esquerda e pule nas plataformas até chegar ao alto do cenário. Na próxima parte, siga pelas plataformas com muito cuidado para não cair. Quando estiver em cima de alguma pedra, seja rápido, pois elas caem. Depois de entrar no cano, você estará na última parte da fase. Suba nas pedras (lembre que elas caem depois de um tempinho) e pule de plataforma em plataforma até o final da fase.

FASE 8

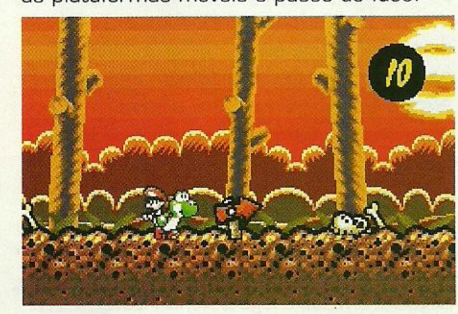
Pule nos picos e suba nas plataformas vermelhas. Elas vão subir e levar você com elas. Agora entre na porta azul e siga em frente. Suba, engula a plataforma de seta, leve-a para a próxima área, pule sobre ela e suba detonando as pedras com ovadas. Continue subindo e entre pelo cano. Siga em frente e entre na porta do chefe. Fique rodando pelo cenário e quando o inimigo parar em em cima dos buracos no chão, corra para a estaca do lado contrário ao buraco e dê uma bundada. Repita três vezes.





FASE 1

Siga em frente e tome muito cuidado com os inimigos com lanças (o único modo de derrotá-los é esperar eles virarem de costas e então engoli-los ou atirar ovos neles). Há também muitos pássaros além dos inimigos comuns. Na segunda parte, você deverá acertar várias nuvens para liberar passagens sobre os espinhos. Na terceira, fique esperto com as balas de canhão que caem e abrem buracos no chão. Na quarta parte, pule sobre a mola e segure o pulo para passar por cima da planta. Siga em frente, pule as plataformas móveis e passe de fase.



FASE 2

Na primeira parte, tome muito cuidado com os inimigos que tentam roubar o Mario. Passe pelo lago de fogo pulando sobre as plataformas e desvie das bolas incandescentes. Agora o perigo maior são as plantas que atiram em você, por isso, tente passar sempre por baixo das plataformas para se dar bem. Pegue a estrela e corra feito louco pelos espinhos. No meio do caminho, vá pegando outras estrelas para poder continuar.

FASE 3

Na primeira parte, siga em frente e pule as plataformas. Fique esperto pois algumas são bem estreitas e tome cuidado com o fogo também. Na segunda parte, cuidado com as pedras rolantes e os inimigos com bastão.



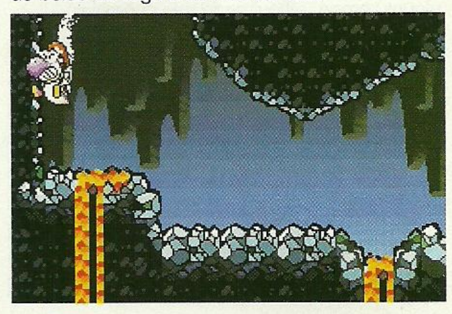
FASE 4

Tome cuidado com os fantasmas e vá pulando as plataformas. Quando chegar a um lugar com um fantasma bloqueando sua passagem, fique de costas, espere ele vir atrás de você e liberar a passagem. Para detonar o mestre daqui, você deverá jogar ovos na plataforma em baixo dele e depois jogá-lo na lava.



FASE 5

Esta fase é muito simples, basta ter paciência para passar sem problemas. Siga para a direita; a tela vai andar e dirá a você o caminho certo para prosseguir. Cuidado com as bolas de fogo e os rios de lava.



FASE 6

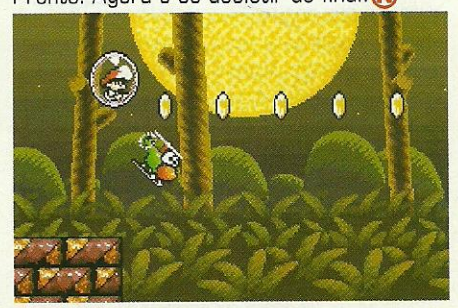
Mais uma fase fantasmagórica! Entre na caverna e siga em frente, abrindo caminho pelas paredes amarelas. Quando os inimigos de espinho estiverem bloqueando sua passagem, use a língua para empurrá-los e passar.

FASE 7

Esta é uma das fases mais divertidas do game. Para passar, siga pelas bombas e suba. Agora siga para a esquerda e continue pulando as plataformas. Fique esperto com a bala de canhão que corre atrás de você em algumas partes.

FASE 8

Transforme-se em helicóptero e siga em frente rapidamente, com cuidado para não bater em nada. Bata no quadrado do Yoshi e entre pela porta azul. Siga em frente e acerte um ovo na porta número 4. Siga em frente e desvie dos ataques da bruxa, entrando pela porta vermelha. Na primeira forma do chefe, dê bundandas no chão para criar ondas de impacto e acertá-lo. Depois de três ataques, ele vai cair. Na segunda parte, pegue os ovos e espere o Bowser chegar perto. Tomando cuidado com as pedras que caem e abrem um buraco no chão, jogue os ovos nele. Pronto! Agora é só assistir ao final. Ⓝ





Namoro ou amizade? Inicie já a sua vida virtual!

Sucesso fenomenal de público e crítica, o simulador de vida que ficou famoso no PC ganha uma versão para GameCube. Criado pela mesma mente que deu ao mundo o clássico **Sim City**, o game que brinca de controlar a vida dos outros apresenta novas maneiras de construir e gerenciar, ao contrário daquilo que faz a maioria dos games de hoje em dia: destruir e atirar em tudo o que se mexe. Lógico que nem tudo o que se faz no jogo dá certo e, certamente, acidentes acontecem, mas é justamente aí que está a graça.

Em **The Sims**, o jogador pode meter o bedelho em todos os aspectos da vida de seus Sims (os personagens que ele cria para seu mundinho virtual): saúde, felicidade, disposição, conhecimento e tudo mais que você imaginar devem ser acompanhados de perto para que o game flua do jeito que deve fluir.

Não basta simplesmente observar os Sims evoluírem. É preciso ter participação ativa, pois todos os personagens são como você e o cara que está à sua frente na fila do banheiro numa noite de balada – todos têm necessidades e vontades que precisam ser atendidas – deve ser respeitado. O que faz com que todas as decisões que você tome influenciem no jogo de uma maneira ou de outra, afetando as personalidades e as vidas sob seu comando.





Banheira do Gugu

Quando a brincadeira começa, você pode escolher mais ou menos os mesmos aspectos que escolhe em qualquer game deste tipo: sexo, cor dos olhos e cabelo, roupas, sapatos, formato do rosto, etc. Depois que seu personagem aparece na tela do jeito que você definiu, a festa tem início de verdade. Quando joguei pela primeira vez, tentei deixar meu Sim o mais parecido possível comigo mesmo. Qual não foi minha surpresa quando o vi observar uma gata andando insinuantemente pela mansão, tirando a roupa e entrando na banheira. Sem perder tempo, dei o comando para meu ego virtual seguir a princesa e tentar aumentar o número de bolhas na banheira. Pensei comigo mesmo: "essa é maneira perfeita para começar um game". Mas como alegria de pobre dura pouco, minha mãe virtual me acorda com um singelo despertar me perguntando se vou ficar dormindo (e tendo sonhos eróticos) o dia todo. Logo vejo que estou vivendo com minha mamãe em uma casa modesta. A partir daí, **The Sims** toma o rumo que você quer.

O mais legal deste game, para um cara como eu, é poder realizar tarefas cotidianas sem precisar realizar tarefas cotidianas. Quem gosta de levar o lixo pra fora? Quem se lembra de abaixar a tampa da privada depois de usar o banheiro? Quem tem saco de ler um livro de culinária para preparar o jantar? Aqui, tudo isso é divertido e dá até a sensação de estar bancando Deus pois você tem influência até na maneira como os Sims amam uns aos outros.





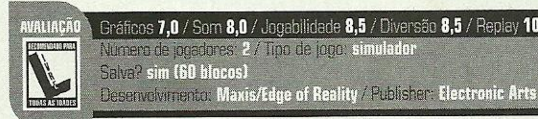

59 não é 60

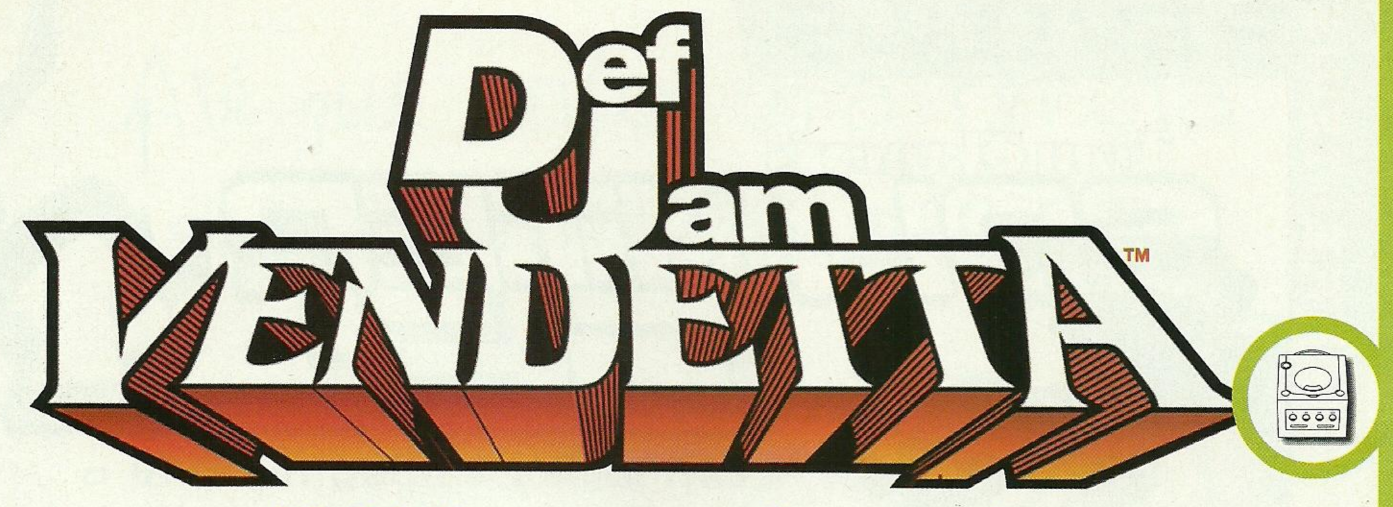
The Sims tem mania de grandeza. Além desse suposto "fingimento divino", o game é um dos mais open-ended que se tem notícia. Ou seja, você pode fazer o que quiser, na hora que quiser.

A desvantagem dessa grandeza toda é que ele precisa de muito espaço para ser gravado. Se você vir uma mensagem na tela dizendo que não há espaço no seu Memory Card para a gravação, não faça a besteira de apagar todos os arquivos de seu cartão (como eu fiz). Acontece que o game exige 60 blocos para a gravação, e o Memory Card padrão só possui 59 blocos. Qual a saída então? Arrumar um cartão poderoso (e mais caro) com 251 blocos. Essa é uma falha imperdoável, pois estamos falando de um game que se não for gravado a cada jogada, perde o sentido; e não é todo mundo que tem acesso a esse cartão de memória maior.

Fora isso, **The Sims** é um simulador divertidíssimo que ajudará você a ter uma vida de verdade, mesmo que seja de mentira.

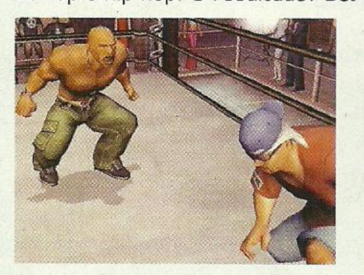
Eduardo Trivella





Multiplique o peso do rap pelo impacto dos golpes da luta livre

Só para tirar uma dúvida: você conhece a produtora japonesa AKI? Nunca ouviu falar?!? Hmmm... ok, sem erro, mesmo porque luta livre, gênero em que a produtora é especializada, nunca fez muito sucesso por aqui. Para se ter uma idéia do quão grande é a reputação da produtora pelo mundo, basta citar dois de seus muitos jogos para N64, **WCW vs. nWo: World Tour** e **WCW/nWo Revenge**. Ambos ganharam o prêmio de melhor jogo de luta dos anos de 97 e 98, respectivamente, da Academy of Interactive Arts and Science, que equivale ao Oscar dos videogames. Precisa falar mais? Outra pergunta: a gravadora Def Jam, já ouviu falar? Também não?!? Aí o negócio complica!... Tá bom, tá bom, eu explico. Trata-se da uma das maiores gravadoras de rap e hip hop dos Estados Unidos. Se não conseguir se lembrar, pense em artistas como DMX, Redman, Method Man e Ludacris, pois todos têm seus álbuns lançados pela gravadora. Bom, agora que você já tem uma noção sobre essas duas empresas, imagine um jogo de luta livre com os maiores músicos do rap e hip hop. O resultado? **Def Jam Vendetta**.





Whassup, my nigga?

Se está atrás de um jogo convencional de luta livre, com marmanjos vestindo fantasias, sungas coloridas ou colants apertados, **Def Jam** não é para seu bico. O quebra-pau acontece entre 44 personagens, sendo doze rappers da gravadora, 27 lutadores fictícios e cinco garotas virtuais.

O game usa a mesma engine dos premiados títulos da produtora, mas conta com um visual mais trabalhado, bem no estilo BIG da Electronic Arts, distribuidora do jogo e de hits anteriores como **SSX** e **NBA Street**. A pancadaria rola em três modos diferentes: Story, Battle e Survivor. No primeiro, o jogador escolhe um personagem para levá-lo até o título de campeão no submundo das lutas clandestinas. O modo Battle se divide em quatro opções, Multiplayer ou não: Singles Match (um contra um), Free for All (até quatro personagens ao mesmo tempo, cada um por si), Tag Team (dois contra dois) e Handicap (dois ou três contra um). Por fim, mas não menos desafiador, o modo Survivor em que o objetivo é se manter vivo pelo maior tempo que puder, apenas recuperando parte da energia entre as batalhas. Para cada luta realizada, o jogador recebe uma quantia em dinheiro, equivalente à quantidade de golpes desferidos nos oponentes e que pode ser utilizada para melhorar seus atributos (força, velocidade, defesa, etc.), além de comprar fotos de musas inspiradoras.











Manual básico da porrada

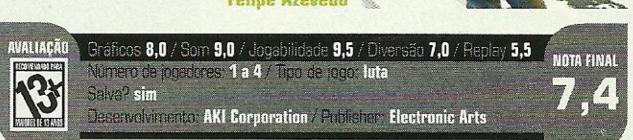
Os principais golpes em **DJV**, além de socos e pontapés, são os agarrões aplicados com o botão A. Um mais pirado que o outro. Além disso, é possível escolher a potência dos movimentos, controlando a pressão sobre os botões. Um leve toque e o lutador usa um golpe fraco, mantenha o botão pressionado por alguns segundos e a pancada será mais poderosa. L e R são usados para defesa. Enchendo a barra que fica sobre o medidor de energia, ela ficará brilhando e é hora de usar a alavanca C para um movimento especial. Agarre o oponente com força e toque novamente a alavanca. Pronto, o adversário beijará a lona!

Um mero detalhe

Depois da explicação acima, o jogo parece bem fácil, certo? Errado! O desafio em **Def Jam** é absurdo, até mesmo os mais experientes sofrem devido à altíssima Inteligência Artificial do game. Para compensar a falta de opções e modos de luta – o que fez com que seus jogos ganhassem prêmios –, a AKI elevou o nível de dificuldade na tentativa de conseguir um bom replay. Vai encarar? Ⓝ



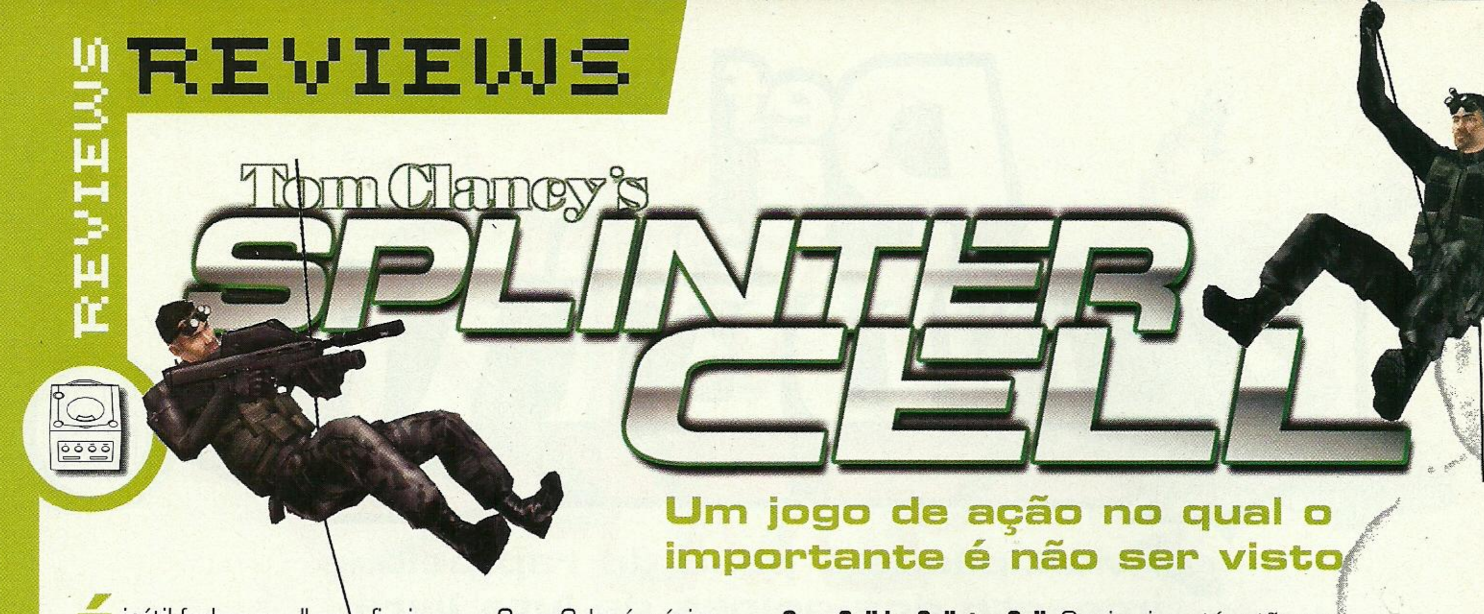
Felipe Azevedo



AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

Gráficos **8,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **7,0** / Replay **5,5**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **AKI Corporation** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL **7,4**



Um jogo de ação no qual o importante é não ser visto

É inútil fechar os olhos e fingir que o GameCube é o único console que existe. Presume-se que alguém que lê uma revista chamada "Nintendo World" seja fã da Nintendo. Mas apesar de todos (leitores e equipe da **NW**) termos predileção pela Big N, temos que admitir que bons games também são lançados para outras plataformas. Não é preciso pensar muito para que dois nomes venham à cabeça: **Metal Gear Solid** e **Splinter Cell**. O primeiro, até então um dos carros-chefe da Sony, foi recentemente confirmado como um lançamento futuro do GC. O segundo, um dos maiores sucessos da caixa preta desengonçada da Microsoft, já ganhou também uma ótima versão (mas com algumas falhas) para o nosso querido GameCube, e é dele que vamos falar agora.

Armado e perigoso

Guarde este nome: Sam Fisher. Na linha de frente da espionagem em vários conflitos das últimas décadas, Sam não apenas sobreviveu como também se destacou no campo das operações secretas através de muito trabalho duro e honestidade acima de tudo. Ele é um agente da NSA, agência de segurança americana. É um cara que, durante um tiroteio, conversa pelo rádio como se estivesse sentado à beira da piscina, um homem que entra no elevador com roupas normais e sai vestido para matar, um sujeito frio que deixa o corpo do bandido ser consumido pelas chamas só pra ter menos o que explicar pra família, um pai que, devido à natureza de seu trabalho, não pode, ao telefone, falar à filha onde está. Um cara no naipe de Solid Snake, se é que você me entende.

E como em **Metal Gear Solid**, e também por se tratar de um game baseado em obra de Tom Clancy, mestre da literatura de espionagem e um dos nomes mais cotados no atual cinema de ação (e nos games também), **Splinter Cell** traz muitos elementos cinematográficos. Sério mesmo, a trama de **SC** é tão boa que até está assegurada uma versão para os cinemas em breve. Essa história é contada através de muitos dados que se consegue no jogo e com as seqüências animadas que estão em maior número que na versão original do game.







Fisher é um cara extremamente versátil. Pode encostar em uma parede e andar para os lados; espreitar pelos cantos, sacar sua arma e atirar; dar um impulso na parede para pular mais alto e abrir as pernas, ficando seguro só pelos músculos do pé e das pernas; fazer rapel em prédios, entrar em quartos chutando a vidraça e mandando chumbo em vagabundo; pendurar-se em canos e se movimentar colocando uma mão depois da outra; pendurar-se totalmente, pelos pés e mãos, e depois cair na cabeça dos foras-da-lei e mais um monte de coisas que a maioria dos personagens de videogame ficaria com dor nas costas só de pensar em fazer.

Isso sem falar nas bugigangas do sujeito. A Ubi Soft resolveu apostar alto nas traquitanas de alta tecnologia da espionagem e você verá aparelhos que causariam inveja em Q, o inventor maluco que fornece o equipamento de 007. Para se ter uma idéia, um item como o lockpick (chave mixa), que em outros games tem o funcionamento de um item normal, aqui tem um esquema próprio e você tem que agir como se fosse um arrombador de verdade para que ele funcione:

a partir do momento que você aciona o lockpick, uma fechadura cheia de linguetas aparece na tela. Você deve, então, girar suavemente a alavanca de controle até ouvir um clique e o controle começar a tremer de leve. Depois, é preciso inclinar a alavanca nesse mesmo ângulo em que ela começou a tremer para destravar uma das linguetas.

Faça o mesmo com as outras linguetas e o caminho estará liberado. Depois disso, nunca mais me preocupei em perder chaves.

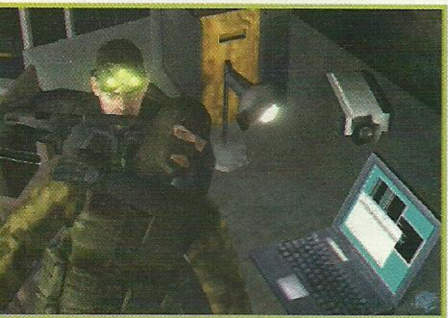
Mas não é só isso. Outras utilidades do agente supersecreto incluem um cabo ótico para olhar por baixo de portas antes de abri-las, microfone a laser para ouvir conversas à distância,







binóculos (item inédito), uma câmera que é disparada com o rifle de assalto e que pode fornecer uma visão privilegiada de algo que você precisa ver, mas de onde não pode ser visto, projéteis que não matam, mas dão choques violentos, óculos de visão noturna e térmica e muitas outras coisas. Aliás, o mais legal desses óculos de visão térmica é acioná-los depois de tirar a vida dos inimigos para ver o calor lentamente se esvaindo de seus corpos. Muitos desses itens existem de verdade e outros, segundo os criadores do game, ainda vão existir. Isso é que é realismo!









Paciência é tudo!

Já estava mais do que na hora do GameCube ganhar um game deste tipo. Um jogo de ação no qual não importa quem é o mais rápido no gatilho. Um jogo de espionagem que vai quebrar a cabeça até dos mais inteligentes nintendomaníacos. Mas mesmo sendo algo tão aguardado por tanta gente, **SC** não é para todo mundo. É preciso ter muita paciência para jogar um game como este. Se você for do tipo que tem uma coceira danada no dedo e sai atirando em tudo o que vê pela frente, pode crer que não vai chegar muito longe.

Apesar de ser considerado um game de ação, existem momentos que tudo o que você deve fazer é esperar. E esperar e esperar. E depois, esperar mais um pouco. E só então agir. Mas nada de escancarar seus movimentos.

É preciso trabalhar na surdina, atraindo o mínimo possível de atenção, explorando o anonimato concedido pelas sombras. Vale muito mais uma gravata bem aplicada por trás do que uma bala no meio da testa, sem contar que, ao dar a gravata, você pode interrogar certos personagens e extrair informações muito valiosas. E até sacar sua arma com o pilantra em seus braços e usá-lo como escudo humano. Só que depois de nocautear (ou executar) seus inimigos, é preciso ocultar os corpos para que outras pessoas não os encontrem e soem o alarme. Existe um medidor de stealth que indica o quanto você está visível e isso também vale na hora de esconder suas vítimas.

Mas algumas dessas coisas poderiam ter sido melhor executadas. **SC** tem algumas falhas que não precisariam existir se os programadores tivessem tomado um pouco mais de cuidado. Para um jogo tão rico em detalhes como este, é inconcebível o fato dos inimigos não ouvirem sua conversa em volume normal através do comunicador quando estão por perto. Outra coisa que irrita é a lentidão para se ajustar a câmera, principalmente quando se está em movimento. A falta de um comando para centralizar a visão só agrava a situação.

E quando Sam Fisher saca uma arma, ele se torna um alvo muito fácil, pois fica mais lento que uma lesma bêbada. Mas pensando bem, o tiroteio desenfreado é uma coisa que você deve evitar a todo custo. Então, apesar de questionáveis, algumas decisões de design são totalmente justificáveis.

É nosso e ninguém tasca!

Cada vez mais, vemos grandes jogos, que antes eram exclusivos de outras plataformas, serem lançados para nosso console favorito. E quando isso acontece com melhorias, aí então é o paraíso! No caso de **Splinter Cell** para GC, muitas coisas não foram aproveitadas por quem jogou a versão de Xbox.

A mais importante é a conectividade com o GBA. Com o portátil conectado ao Cubo, é possível visualizar um mapa com todos os inimigos e ameaças da área. Isso é uma mão na roda na hora de planejar a estratégia de ataque. E também há um item exclusivo chamado Stick Bomb. Essa bomba pode ser jogada nos inimigos e detonada quando você já estiver bem longe, através do GBA.

É por essas e outras que a galera louca por um jogo "adulto" não deve perder mais tempo e ajudar Sam Fisher a combater um dos maiores terroristas do planeta. E que venha **Metal Gear Solid!** (N)

Eduardo Trivella

AVALIAÇÃO

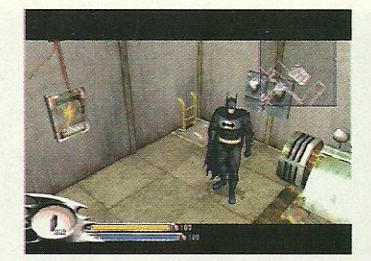


Gráficos **8,5** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **10** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Ubi Soft Montreal** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL
9,1

REVIEWS

Batman: Dark Tomorrow






O Homem-Morcego já é uma figurinha fácil nos videogames. Jogos novos surgem todos os anos, cada um explorando uma faceta do herói de Gotham City. **Dark Tomorrow**, anunciado desde 2001, prometia muito, principalmente graças aos belos vídeos animados divulgados pela Kemco. Finalmente, o game apareceu... e que decepção! Controlar o Batman é uma tarefa das mais irritantes, já que tudo atrapalha. A jogabilidade é ruim (é difícil executar qualquer movimento completo), e a câmera não facilita em nada. É normal chegar a um beco sem saída e não saber o que fazer depois. O visual e o som se salvam, mas não é o suficiente. Pobre Batman. Merecia ser melhor tratado no GameCube. (N)

Nota: 3,5

Resident Evil 2





Quando foi lançado para o Nintendo 64, **Resident Evil 2** fez um barulho considerável. Como a Capcom conseguiu colocar tanta informação (512 megabits!) dentro de um cartucho daquele tamanho, ninguém explica. Agora, o mesmo desbunde visual aparece em miniDVD no GameCube, só que ficou bastante batido. Para quem já conhece, não vale a pena gastar dinheiro em um game tão antigo que não traz novidades – apenas a jogabilidade do Controller do Cube, que é anos-luz melhor que a do N64. Mas o nível absurdo de terror, esse sim, continua intacto. Se por acaso você nunca jogou, aproveite a chance de levar bons sustos. (N)

Nota: 6,5

Resident Evil 3: Nemesis



É meio frustrante ver que o relançamento de um título de PlayStation para o GameCube seja exatamente igual. Não há nenhuma modificação, nada que ponha em prática todo o poder de fogo do GC. Para os fãs nintendistas de **RE**, é a chance de finalmente jogar este clássico. O console da Nintendo será o único a reunir todos os games da série e esta versão é imprescindível para a construção do roteiro que virá mais adiante em **RE: Code Veronica** e **RE 4**. (N)

Nota: 6,5






Disney Sports Soccer





Mickey, Pato Donald, Zé Carioca, Minie, Pateta e outros pernas-de-pau da Disney são os protagonistas deste futebol de segunda divisão. O jogo é lento e a jogabilidade não é das melhores. A melhor diversão fica por conta das animações de comemoração de gols, que são realmente criativas e extremamente hilárias. São três modos de jogo e, com as vitórias, o jogador conquista chuteiras mágicas e chutes mais poderosos. O game permite até quatro jogadores simultâneos e conexão com GBA e o jogo de mesmo título para troca de itens. (N)

Nota: 6,0

Daredevil

Um game básico de super-herói: na manjada fórmula plataforma com chutes, socos e pulos. Um personagem tão singular como o Homem Sem Medo sempre merece destaque, mas não apresenta nada de inovador. Há uma tentativa de incorporar a audição do Demolidor na jogabilidade, mas ainda é necessário gastar muitas horas de trabalho para obter um resultado razoável. Ao todo são 23 fases, que incluem os telhados dos edifícios e dos carros em movimento. Só a pressa para pegar o calor comercial do filme justifica o desleixo na concepção deste título. Ⓝ

Nota: 5,5









Crazy Taxi: Catch a Ride

O clássico da barbeiragem chega ao GBA fazendo jus ao portátil. Baseado na consagrada versão do Dreamcast, **Catch a Ride** mantém a diversão, mas os gráficos desanimam um pouco. A sensação de velocidade está mediana e o carro acelera legal. Outras boas qualidades são as duas cidades do jogo que possuem percurso bem extenso e o som que garante uma trilha perfeita para o motorista inconseqüente. Ⓝ

Nota: 6,5





Mega Man & Bass

Mega Man & Bass é o retorno às origens do robozinho azul. Um remake do útimo título do Man lançado só no Japão e Europa para SNES – há mais de cinco anos. Toda a diversão old-school de Mega Man, com um visual comparável ao **Mega Man Zero**. São mais de 11 fases, cheias de itens escondidos – no jogo inteiro são cem discos de informações para coletar –, mas também muito difíceis. Pode se preparar pra gastar muitas vidas tentando superar os desafios. Mas não se preocupe porque o fator replay é alto, até por culpa do divertido modo Multiplayer. Ⓝ

Nota: 8,0





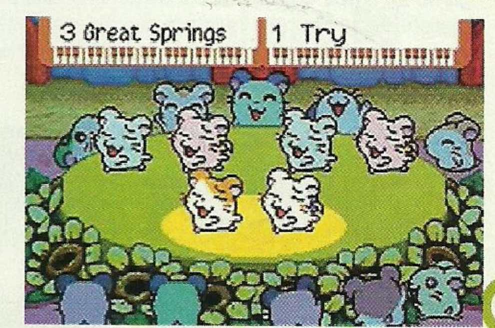




Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

Hamha! Chegou a nova aventura de Hamtaro e sua turma para o GBA! Depois de ter um pesadelo, Hamtaro acorda e todos os seus medos se tornam realidade. Um diabinho chamado Spat aparece para espalhar a discórdia e plantar a semente do mal entre os hamsters. A missão de Hamtaro é encontrar Bijou e, juntos, fazer o amor florescer no coração de cada amigo Ham-Ham. São 86 palavras para se aprender e muitas novas ações (como pilotar o barco de brinquedo e colecionar pedras) a serem desenvolvidas por Hamtaro. O visual foi sensivelmente melhorado e esta versão também ganhou algumas animações pra lá de bacanudas. Não possui ação frenética, mas é um ótimo título para o portátil. Ⓝ

Nota: 8,0





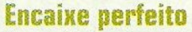
Golden Sun: The Lost Age

A Era Perdida é a continuação que você esperava!

Quem conhece **Golden Sun** sabe que a Camelot fez um grande trabalho criando uma aventura original para o Game Boy Advance, com visual avassalador e enredo forte. O problema é que o primeiro jogo fazia parte de uma série e, por isso, não teve um final, deixando o gancho para uma seqüência em seu encerramento. Nas próximas linhas, você confere o segundo capítulo da saga: **Golden Sun: The Lost Age**.













Encaixe perfeito

Recapitulando a história, o mundo de Weyard era dominado por uma poderosa força chamada Alchemy, a base de tudo que existe. Essa energia começou a corromper o coração e a mente dos homens. Então, os sábios isolaram esse poder na montanha Aleph, na região de Sol Sanctum.

A cidade de Vale guardou tal segredo por muitos anos, até que Isaac e Jenna, descobriram as ruínas do santuário. Eles foram seguidos por Saturos e Menardi, do clã Marte, que estavam ávidos por obter o poder da Alchemy. O segredo estava selado por quatro faróis de energia espalhados pelo mundo. Tais faróis só poderiam ser acessados com jóias especiais chamadas Elemental Stars. Saturos e Menardi acenderam dois desses faróis antes de serem derrotados por Isaac e seus amigos. Em **The Lost Age**, a história continua a partir desse ponto, mas com um novo grupo de aventureiros que pretende acender os dois faróis restantes. Resta saber se isso lhes trará uma nova era de prosperidade ou a destruição do planeta.

Essa recapitulação aconte logo no início do novo game para situar os novatos. Se você for um veterano, poderá transferir para esta aventura todos os seus itens obtidos no primeiro game. O jogador pode usar a Password que é dada depois do final do primeiro game ou então utlizar o cabo Game Link. Além disso, a transferência de itens revelará outras surpresas no jogo e, se você cumpriu algumas tarefas específicas no primeiro game, novas missões aparecerão neste segundo.





Novos Djinnis e um continente inteiro são as novidades

Em **Golden Sun: The Lost Age** todos os personagens são "Adepts", seres capazes de lidar com a Psynergy. Essa energia pode ser usada em batalhas, para mover objetos e alcançar itens em lugares inacessíveis. Isso exigirá que o jogador conheça os poderes da energia psíquica e saiba onde empregá-la. Cada um dos personagens está ligado a um elemento da natureza: Felix é adepto do elemento Terra, Jenna – sua irmã – domina o elemento Fogo, Piers tem afinidade com o elemento Água e Sheba é a controladora do Vento.

Neste game, surgem novos Djinnis – criaturas ligadas aos elementos e que têm a capacidade de ampliar os poderes da Psynergy –, que vão se juntar à imensa família já conhecida do primeiro game (eles também podem ser transferidos). Os Djinnis podem evocar espíritos para atacar os inimigos durante uma batalha, e quantos mais você tiver, mais poderoso será. Mas não pense que será fácil tê-los ao seu lado, pois além de ter que procurá-los pelo jogo, você ainda deverá vencê-los em lutas de arrepiar.

The Lost Age mantém a qualidade gráfica do primeiro jogo que empolgou os apaixonados por RPGs. Com os cenários maravilhosos e animações incríveis de magias, já vai direto para a lista de imperdíveis. A renovação dos personagens foi uma grande sacada e a utilização de efeitos de luz e do Mode 7 garante personagens detalhados e com tamanho razoável na telinha. A trilha sonora, apesar de simples e muito boa, acaba se tornando repetitiva como em todo bom RPG.

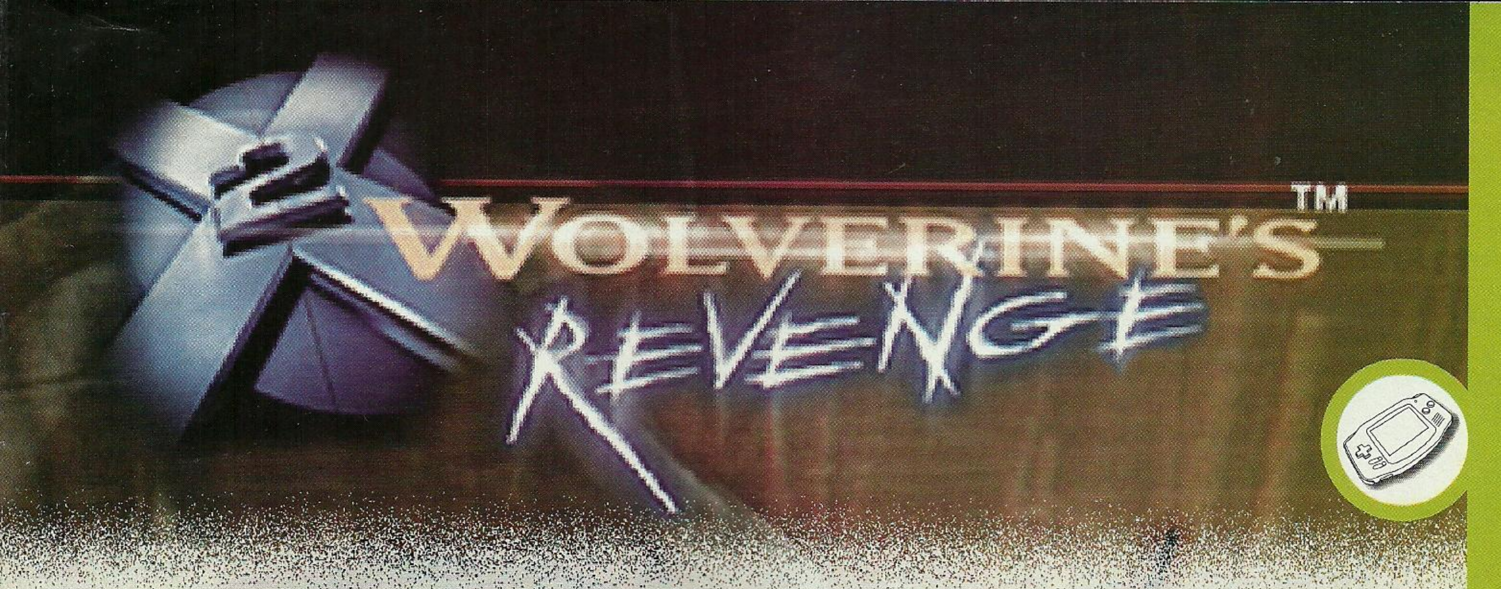
Enfim, a aventura tem mais de 40 horas de jogo e um grande enredo para ser revelado, o que é suficiente para deixar qualquer um de olhos grudados no GBA por um longo tempo. Tarefa difícil essa, hein!

Renato Siqueira

AVALIAÇÃO — Recomendado para todas as idades (Livre)

Gráficos **9,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **9,0** / Replay **7,5**
Numero de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Camelot** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,3



O mutante mais "atitude" tem sede de vingança!

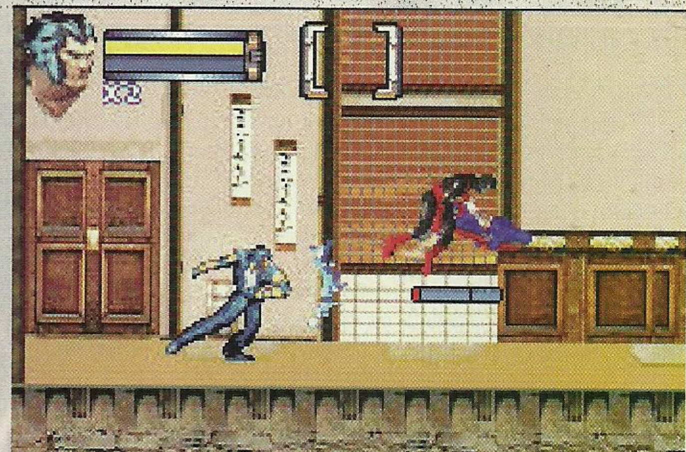
Ele está botando as garras de fora e, merecidamente, Wolverine ganha sua segunda aventura-solo. Marcado por suas ações solitárias, Logan não dá descanso aos vilões, muito menos ao desafeto Magneto, que será alvo de sua caça nesta aventura.

A frieza do adamantium

O game faz uma estranha mistura de ambientes e elementos do segundo filme dos mutantes com passagens relatadas nos quadrinhos de Logan. O jogador assume o controle das poderosas garras de adamantium de Wolverine e inicia uma perseguição implacável – característica marcante da personalidade desse mutante – a Magneto e seus cupinchas.
Com desenvolvimento da Vicarious Vision e publicação pela Activision, uma parceria que funcionou muito bem em **Spider-Man: Mysterio's Menace**, **X2** se mostra um game de ação/plataforma completo. Seguindo o esquema da maioria dos games do gênero este título talvez passasse despercebido, não fosse por este ser muito mais legal! Além de ser protagonizado pelo X mais idolatrado pelos fãs, o conjunto jogabilidade, som e visual gráfico (2D) está em um nível muito bom. Apesar de não possuir efeitos de luz e sombra, a animação dos personagens foi muito competente. É ver para crer!

Bom é ter poderes mutantes!

Wolverine inicia o jogo contando apenas com golpes simplificados de suas garras para esfarrapar seus inimigos, mas com o avanço, o jogador desenvolverá novas técnicas e também poderá contar com habilidades especiais concedidas ao herói pelo power-up. As lâminas de adamantium podem ficar à mostra durante a exploração, para executar combos e escalar paredes ou serem recolhidas, para que o jogador possa fazer uma aproximação sorrateira e surpreender seus inimigos com umas boas pancadas. Com as garras retraídas, o poder de regeneração do mutante também é acionado e você pode recuperar energia.
Na tela, o jogador verá uma barra de "raiva" que se enche conforme são aplicados os golpes e quando ela estiver completa, será possível descarregar toda a fúria de Wolverine em cima dos inimigos – nesse momento o herói fica impossibilitado de escalar e recolher as garras para recuperar energia.











Passando a régua, ou melhor, a garra!

Além de se divertir fazendo picadinho de seus inimigos, o jogador precisa juntar itens nas oito fases do jogo para poder habilitar novas áreas, como por exemplo a Danger Rooms (sala de perigos) onde Logan enfrenta desafios adicionais.
Apesar de ser um jogo curto, o visual foi enriquecido com muitas cenas em quadrinhos e as fases em que você deve evitar ser visto possuem alto nível de dificuldade para que não se termine com facilidade. São quatro slots diferentes para salvar o jogo e você não precisa apagar o jogo de ninguém para iniciar um novo. Deixe a costeleta crescer, vista uma jaqueta preta de couro e inicie sua jornada solitária.



Fabio Michelin

AVALIAÇÃO — Recomendado para todas as idades (Livre)

Gráficos **8,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **7,0** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salve? **sim**
Desenvolvimento: **Vicarious Vision** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 7,1

SUPERCLASSICS



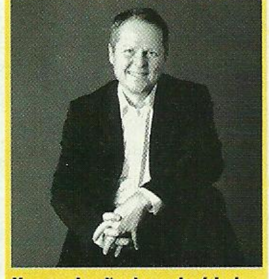
Uma empresa de família: da união de cinco irmãos nasceu a Ubi Soft, hoje considerada uma das 10 maiores produtoras de games do mundo

Por **Bruno Arruda**

Quem aqui nunca sonhou em abrir uma produtora de jogos que atire o primeiro joystick! A história da Ubi Soft começou por um desejo adolescente também, com a diferença que o sonho se tornou realidade. Por volta de 1986, os irmãos Claude, Michel, Yves, Gérard e Christian Guillemot – todos apaixonados por novas tecnologias e vidrados nas tendências multimídia, desde a época do Atari e do Commodore 64 – perceberam que o mercado francês de jogos tinha grande potencial de crescimento e que, por descuido das outras empresas, ainda não havia sido explorado. Eles resolveram, então, unir os esforços e arriscar as economias para criar uma pequena produtora. Durante os meses de execução do projeto, a família Guillemot conheceu alguns jovens criativos e ansiosos por desenvolver games. A situação era mais ou menos a seguinte: uma turma de sonhadores, com pouco dinheiro no bolso e uma vontade gigante de vencer. Eles tinham pouco ou nada a perder. Assim, não pensaram duas vezes para abrir a Ubi Soft.

Crescer, crescer e crescer: este era o lema

Pouquíssimo tempo após começar o negócio, Yves, o irmão do meio e hoje presidente da produtora, deu o passo que foi decisivo para o futuro da empresa. O sujeito convenceu as gigantes Electronic Arts, Sierra On Line e a Microprose a confiarem à Ubi Soft a distribuição de seus títulos em território francês. Desnecessário dizer que a aposta deu certo e alavancou o nome da produtora dos Guillemot. No entanto, o sucesso na França não acalmou a ânsia de crescimento dos irmãos. Decididos a medir os próprios limites, a rapaziada abriu, em 1990, escritórios na Inglaterra, Alemanha e Estados Unidos. E como uma idéia leva à outra, logo se perguntaram o que mais podia ser implementando pela Ubi. Deveriam se contentar com o pequeno catálogo de distribuição? Era óbvio que não. A indústria de games estava em plena expansão. Decidiram que a companhia poderia, facilmente, ampliar sua rede de distribuição ao mesmo tempo em que criaria e publicaria games próprios. Essa era a chave do sucesso, pensaram eles.


Yves, o irmão do meio é hoje o presidente da Ubi Soft



A Ubi Soft nasce para o mundo

A partir da nova decisão, os Guillemot abriram, no ano de 1994, uma sede voltada exclusivamente para produção de jogos em Montreuil, no subúrbio de Paris. Deram prosseguimento ao projeto caçando jovens talentos que curtissem games e estivessem dispostos a aprender novas tecnologias. Os contratados tinham a promessa de total liberdade no processo criativo. Todas as idéias – mesmo as aparentemente malucas – seriam aceitas. A abusada estratégia gerou resultado imediato. Um dos garotos convidados para trabalhar, Michel Ancel, com apenas 19 anos, criou, sem intenção, aquele que se tornaria a mascote da Ubi Soft. Rayman, o boneco sem braços nem pernas, nasceu por obra do acaso. Ancel arrancou os membros do personagem apenas para facilitar a animação enquanto criava o jogo. Yves Guillemot, que já havia provado ser um visionário, ordenou que o personagem permanecesse daquele jeito, com cabeça, mãos e pés "flutuando". O resultado: um dos heróis mais carismáticos


A The Learning Company, produtora do jogo Myst, acima, foi adquirida pela Ubi

Rayman, Batman e membros da grande família Ubi Soft espalhada pelo mundo

já vistos nos videogames e uma franquia com mais de 10,5 milhões de cópias vendidas no mundo.

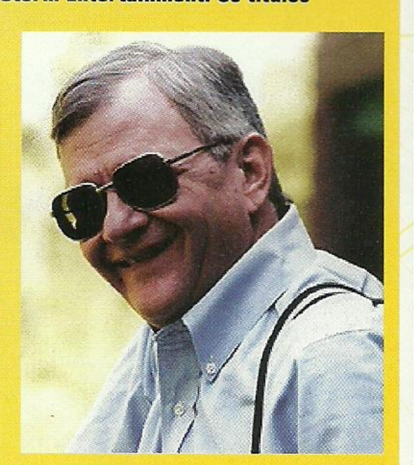
Em apenas dois anos, a Ubi já tinha aberto duas filiais de produção: em Shangai, na China, e Montreal, no Canadá. O crescimento rápido chamou a atenção dos grandes conglomerados. A Warner Bros. logo assinou uma parceria para o desenvolvimento de games baseados em seus desenhos, como Batman. Em seguida, chegou a Disney Interactive, licenciando franquias que viraram jogos, como **Pato Donald** e **O Menino Lobo**. O próximo movimento estratégico para uma companhia com tamanho crescimento seria adquirir outras produtoras. E foi isso que a Ubi Soft começou em 2000, quando comprou a Red Storm Entertainment, empresa fundada pelo escritor Tom Clancy (leia quadro). Dela surgiram pérolas como a série **Rainbow Six**, que já ultrapassou as seis milhões de unidades vendidas mundialmente. Um ano depois, foi a vez da alemã Blue Byte Software e das norte-americanas The Learning Company (desenvolvedora da série **Myst**), Sinister Games e TLC Games serem adquiridas. Ainda em 2001, a Ubi expandiu sua área de atuação para o mercado online, criando o portal **www.ubi.com** que serviria não só para divulgação dos produtos, mas principalmente como ponto de convergência dos títulos Multiplayer da empresa.

Hoje, a Ubi Soft possui 1.850 empregados espalhados em 21 países ao redor do planeta, incluindo o Brasil. Dos cincos irmãos, apenas Yves permanece na companhia, como presidente. Os outros quatro fundaram a Guillemot Corporation que, entre outras coisas, fabrica hardware de computador e acessórios para jogos. Ⓝ

Tom Clancy é o cara!

Provavelmente, se você perguntar às pessoas quem é Tom Clancy, poucas saberão responder. Porém, se falar sobre "A Caçada ao Outubro Vermelho" ou "Jogos Patrióticos" certamente a ficha cai rapidinho, se não pelos livros, pelo menos em relação aos filmes. O nome completo do sujeito é Thomas L. Clancy Jr. Ele nasceu em 12 de abril de 1947 e teve seu primeiro livro publicado em 1984 ("A Caçada ao Outubro Vermelho"). Uma curiosidade é que o personagem Jack Ryan aparece em inúmeras histórias de Clancy, dando um ar de continuidade aos livros.

O escritor ganhou fama pelas histórias sempre envolvendo conflitos internacionais, terrorismo e políticas governamentais. Essa trajetória foi inclusa nos games que o cara criou a partir de 1996, quando fundou a Red Storm Entertainment. Os títulos desenvolvidos pelo selo Tom Clancy primam pelo realismo, estratégia nas ações e histórias envolventes. Entre os jogos com a assinatura dele estão a série Rainbow Six, Ghost Recon, Rogue Spear, A Soma de Todos os Medos **e o recém-sucesso Splinter Cell, considerado o melhor título de console de 2002 pela Academia de Artes e Ciências Interativas – ou o Oscar dos games, caso prefira.**



A Ubi Soft em números

- **1.850 empregados em 21 países**
- **Mais de mil títulos lançados**
- **Jogos distribuídos em 52 países**
- **O maior estúdio de produção da Europa, com mais de 1.300 pessoas envolvidas em cerca de 150 jogos atualmente**
- **65 projetos em andamento para as plataformas da nova geração**
- **Somadas as séries** Myst, Rayman, Rainbow Six **e** Chessmaster, **ultrapassa-se a marca dos 30 milhões de jogos vendidos**

Linha do tempo

1986
- a empresa é fundada pelos cinco irmãos Guillemot: Claude, Michel, Yves, Gérard e Christian

1990
- início da expansão mundial

1994-95
- é lançado Rayman

1996-98
- a empresa está presente em 15 países
- contrato de licenciamento dos produtos da Playmobil Interactive

1999
- acordo com as gigantes Warner Bros. e Disney Interactive
- lançamento de Rayman 2: The Great Escape

2000
- compra da Red Storm Entertainment

2002
- lançamento de Tom Clancy's Splinter Cell

2003
- Rayman 3: Hoodlum Havoc chega às lojas

TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais fácil e, quem sabe até mais divertido.
Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas.

Freekstyle



Código mestre: SOMONEY
Todos os personagens: FULLHOUS
Todos os uniformes: HOOKEDUP
Todas as pistas: BUSPASS
Todas as bicicletas: FACTORY
Sem bicicleta: SQUATTER
Câmera lenta: WTCHKPRS
Gravidade zero: FTAIL
Encher rapidamente a barra Freekout: GOBIGNOW
Modo Freekout sempre ativado: ALLFREEK
Aterrissagem perfeita: HURRYUP
Pilotos usando capacete: HELMET

Competidores secretos
Clifford Adoptante: COOLDUDE
Mike Jones: TOUGHGUY
Jessica Patterson: BLONDIE
Greg Albertyn: GIMEGREG

Novas pistas
Burn It Up: BURNDUP
Gnome Sweet Gnome: TOPOCROS
Let It Ride: SNKEEYES
Rocket Garden: LAUNCHIT
Crash Pad FreeStyle: DREMHAUS
Burbs FreeStyle: TRLRTRSH

Novas bicicletas e uniformes
Brian Deegan
Dominator: WHOZASKN
Heavy Metal: HEDBANGR
Mulisha Man: WHATEVER
Muscle Bound: RIPPED
Commander: SOLDIER

Clifford Adoptante
Gone Tiki: SUPDUDE
Hang Loose: STOKED
Island Spirit: GOFLOBRO
Tiki: WINGS
Tankin' It: NOSLEEVE

Greg Albertyn
Champion: NUMBER1
National Pride: PATRIOT
The King: ALLSHOOK
Sharp Dresser: ILOOKGUD
Star Rider: COMET

Jessica Patterson
Charged Up: LIGHTNIN
Racer Girl: TONBOY
Speedy: HEKACOOL
Warming Up: LAYERS
Hoodie Style: NOT2GRLY

Leeann Tweeden
Hot Stuff: OVENMITT
Seducer: GOODLOOK
Trendsetter: STYLIN
Fun Lovin': THNKPINK
Red Hot: SPICY

Mike Jones
Beater: KICKBUTT
Flushed: PLUNGER
Lil' Demon: HORNS
Blue Collar: BABYBLUE
High Roller: BOXCARS

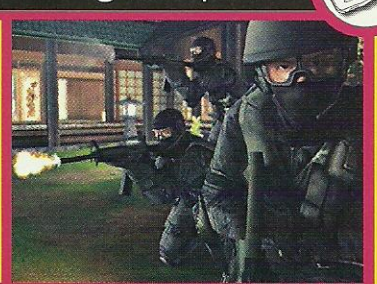
Mike Metzger
Bloodshot: EYEDROPS
Rhino Rage: SEVENTWO
Rock Of Ages: BRRRRRAP
Ecko MX: HELLOOOO
All Tatted Up: BODYART

Stefy Bau
211 bike: TWONEONE
Amore: HEREIAM
Disco Tech: SPARKLES
Playing Jax: KIDSGAME



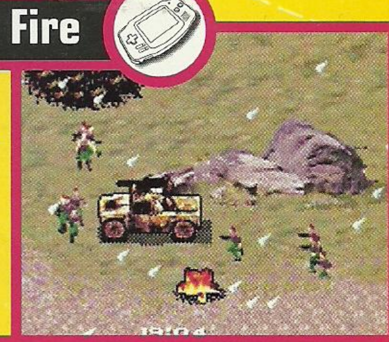
Rainbow Six: Rogue Spear

Modo Lone Wolf: complete todas as missões do jogo para abrir o modo Lone Wolf. Neste modo você controlará apenas um personagem.



Reign Of Fire

Todas as fases do Dragão: digite a Password 9XL?GSB78. Siga para a tela de Rankings e selecione qualquer fase.

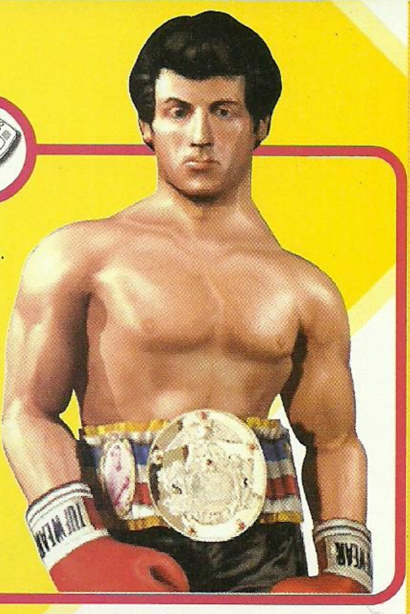


He-Man: Power Of Grayskull

Passwords
2 - HmncLDnT
3 - HvDnBTTA
4 - vLnTFFAT
5 - FHsmBsHs
6 - BHLDnGTL
7 - THnkyHmn
8 - THsnastA
9 - DmGABsGv
10 - wTcHTHmn
11 - FLLYASTA
12 - DmGSHAnS
13 - WakLkDmG



Rocky



Modo Knockout: complete o modo Movie.
Habilite a estátua de Rocky: termine o jogo no modo Knockout, jogando na dificuldade Normal.
Habilite Apollo Max: termine o jogo no modo Knockout, jogando na dificuldade Hard.

Tony Hawk's Pro Skater 4



Cheats: digite as senhas na opção Cheats.
Todos os truques: Watch_Me_Xplode
Jogar como Daisy: (o)(o)
Especial infinito: gOlden (atenção para o número 0 no código)
Manobras manuais perfeitas: 2wheelin
Grades perfeitas: belikegeoff
Gravidade zero: giantsteps
Modo Matrix: mrandersen

Legacy Of Kain: Blood Omen 2





Modo Cheat: faça a seqüência Z, R, L, B, X, Y no menu principal. Uma mensagem confirmará o funcionamento do truque. Inicie um novo jogo e já possuirá a espada Soul Reaver e a armadura Iron Armor.

Rayman 3: Hoodlum Havoc



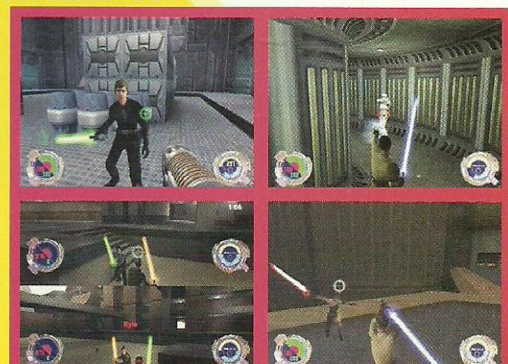


Energia extra: sua barra de energia será aumentada a cada seis jaulas coletadas. Existem 60 jaulas no jogo.
Bônus minigames: faça a conexão com o GBA e o game Rayman 3: Hoodlum Havoc e habilite novos minigames para o modo Multiplayer.

Star Wars: Jedi Outcast



Passwords
Digite os códigos na opção Cheat.
Seleção de fases: DINGO. Uma opção extra aparecerá na tela.
Abra as fases de 1 a 7 para um jogador: CHERRY.
Munição infinita: BISCUIT
Força infinita: SCOOTER
Invencibilidade: BUBBLE
Todos os personagens para o modo Multiplayer: PEEPS
Todas as armas: FUDGE
Fase bônus: DEMO
Todos os filmes: FLICKY



Resident Evil 2



Munição infinita: ao iniciar o jogo, aperte Start e entre no menu de opções. Selecione a opção "Button Config", coloque o cursor sobre a palavra Aim, segure o botão R pressionado e aperte Z dez vezes seguidas. Uma mensagem confirmará o funcionamento do truque.

TOP SECRET

Tomb Raider: The Prophecy



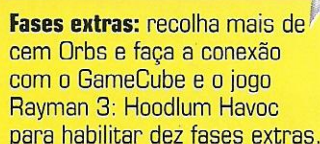
Passwords
Créditos do jogo: ARIA
Fase/Password

01	PRLD
02	GAZE
03	MEDI
04	HAXE
05	PATH
06	BONE
07	TREE
08	LINK
09	KURZ
10	HELL
11	WEFX
12	MEMO
13	HEAR
14	FITZ
15	ELRC
16	CLIK
17	MGSL
18	ROMA
19	MONK
20	AEON
21	TIME
22	OLIM
23	LAND
24	DART
25	HILL
26	CHEX
27	STLK
28	MECH
29	ARKD
30	MUSH
31	LITH



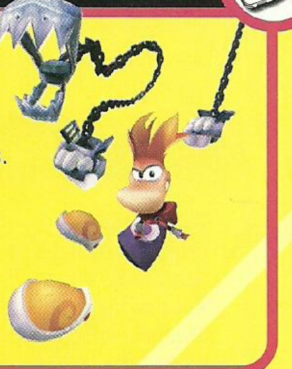


Rayman 3: Hoodlum Havoc



Fases extras: recolha mais de cem Orbs e faça a conexão com o GameCube e o jogo Rayman 3: Hoodlum Havoc para habilitar dez fases extras.



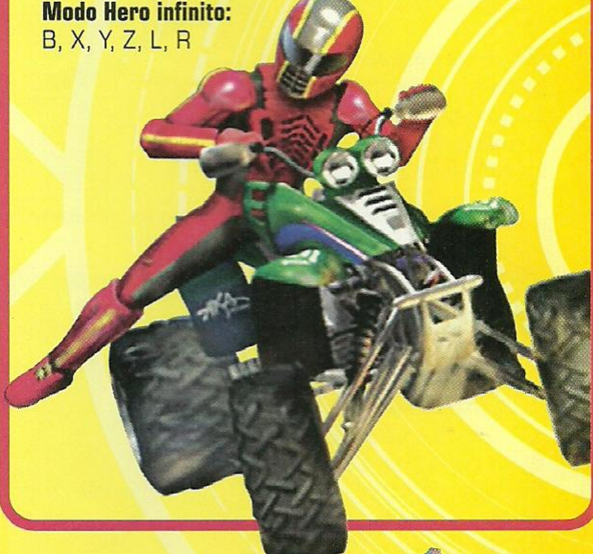


ATV Quad Power Racing



Passwords
Para habilitar os truques use as senhas no lugar onde deveria digitar o seu nome. Uma mensagem confirmará o funcionamento.
Todos os pilotos: BUBBA
Todos os veículos: GENERALLEE
Todas as pistas: ROADKILL
Todas as manobras: FIDDLERSELBOW
Status no máximo: GINGHAM
Todos os desafios: DOUBLEBARREL

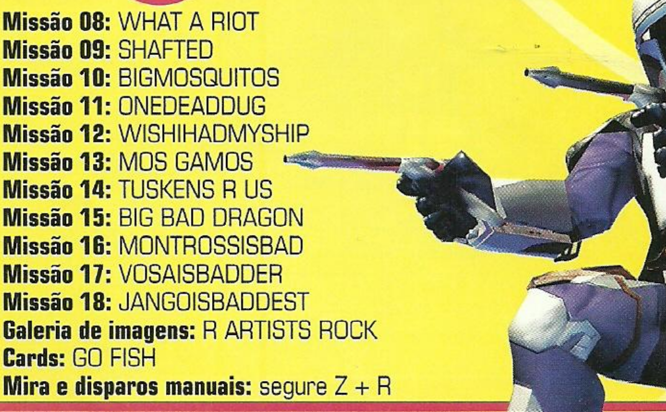
Die Hard: Vendetta GC
Digite as seqüências na tela de menu principal. Uma mensagem confirmará o truque.
Invencibilidade: L, R, L, R, L, R, L, R
Seleção de fases: X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z
Texturas de metal líquido: B, Y, X, B, Y, X
Cabeção: R, R, L, R
Cabecinha: L, L, R, L
Cabeça de pinos: B, X, Y, B, X, Y
Punho explosivo: R, R, Y, B, X, R, R
Punhos de fogo: L, L, X, B, Y, L, L
Balas explosivas: L, R, Z, Y, B
Modo Hero: L + Y (quando a barra de especial estiver cheia)
Modo Hero infinito:
B, X, Y, Z, L, R



Star Wars: Bounty Hunter



Passwords
Capítulo 01: SEEHOWTHEYRUN
Capítulo 02: CITYPLANET
Capítulo 03: LOCKDOWN.
Capítulo 04: DUGSOPLENTY
Capítulo 05: BANTHAPOODOO
Capítulo 06: MANDALORIANWAY
Missão 01: BEAST PIT
Missão 02: GIMMEMY JETPACK
Missão 03: CONVEYORAMA
Missão 04: BIGCITYNIGHTS
Missão 05: IEATNERFMEAT
Missão 06: VOTE4TRELL
Missão 07: LOCKUP
Missão 08: WHAT A RIOT
Missão 09: SHAFTED
Missão 10: BIGMOSQUITOS
Missão 11: ONEDEADDUG
Missão 12: WISHIHADMYSHIP
Missão 13: MOS GAMOS
Missão 14: TUSKENS R US
Missão 15: BIG BAD DRAGON
Missão 16: MONTROSSISBAD
Missão 17: VOSAISBADDER
Missão 18: JANGOISBADDEST
Galeria de imagens: R ARTISTS ROCK
Cards: GO FISH
Mira e disparos manuais: segure Z + R



BMX XXX



Digite os seguintes códigos no menu de Cheat, para habilitar os truques descritos.

Habilite as vicicletas
Enter 65 SWEET RIDES: todas as bikes do jogo
AMISHBOY1699: habilita a bike do atleta Amish Boy
HELLKITTY487: habilita a bike do atleta Hellkitty
ITCHI594: habilita a bike do atleta Itchi
JOYRIDE18: habilita a bike do atleta Joyride
KARMA311: habilita a bike do atleta Karma
LATEY411: habilita a bike do atleta La'tey
MANUEL415: habilita a bike do atleta Manuel
MIKA362436: habilita a bike do atleta Mika
NUTTER290: habilita a bike do atleta Nutter
RAVE10: habilita a bike do atleta Rave
SKEETER666: habilita a bike do atleta Skeeter
TRIPLEDUB922: habilita a bike do atleta Tripledub
TWAN18: habilita a bike do atleta Twan

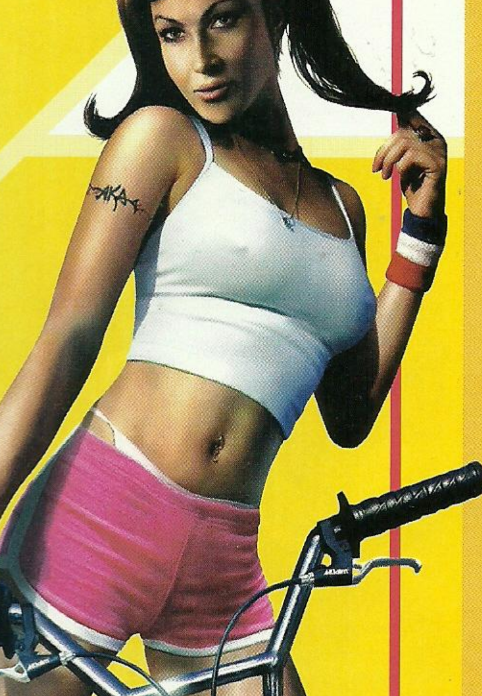
Fases
XXX RATED CHEAT: seleção de fases
MASS HYSTERIA: seleção de estágios
SHOWMETHEMONKEY: Launch Pad 69
IOWARULES: Rampage Skatepark
THATDAMLEVEL: The Dam
SHOWMETHEMONEY: Las Vegas
UNDERGROUND: Roots
BAABAA: Sheep Hills
BOYBANDSSUCK: Syracuse

Truques
ELECTRICITYBAD: habilite Amish Boy
BULLETPOINT: Park Editors (editor de parques)
3RD SOG: visão noturna
FLUFFYBUNNY: vôos mais altos
GHOSTCONTROL: modo fantasma
HEAVYPETTING: mais dano nas quedas
MAKEMEANGRY: opção para pele verde
PARABOLIC: todos os gaps visíveis
Z AXIS: mais velocidade
BRONXCHEER: inicie a fase e pressione a alavanca C para acionar a visão em primeira pessoa, depois use o botão A para atirar nas pessoas e carros.

Todos os filmes
CHAMPAGNE ROOM: libera todos os vídeos do jogo
THISISBMXX: bônus 01
KEEPITDIRTY: bônus 02
BOING: Dam 1
THONG: Dam 2
DDUULRRLDRSQUARE: final
HIGHBEAMS: Las Vegas 1
TASSLE: Las Vegas 2
IFLINGPOO: Launch Pad 69 1
PEACH: Launch Pad 69 2
BURLESQUE: Rampage Skatepark 2
ONEDOLLAR: Sheep Hills
69: Sheep Hills 2
FUZZYKITTY: Syracuse 1
MICHAELHUNT: Syracuse 2
LAPDANCE: The Bronx, NYC 1
STRIPTEASE: The Bronx, NYC 2 FMV
FREESAMPLE: The Bronx, NYC 3
BOOTYCALL: UGP Roots Jam 2







Red Faction 2



Digite os códigos na tela de Cheats:

Código mestre
Y, X, B, X, Y, A, B, A. Libera todos os truques do jogo.
Código mestre 2:
B, B, A, A, Y, X, Y, X. Libera todo os códigos para a versão normal do game.
Seleção de fases:
X, Y, A, B, Y, X, A, A.
Superenergia:
A, A, Y, B, Y, B, X.
Munição infinita:
Y, B, A, X, Y, X, A, B.
Granadas infinitas:
X, A, X, Y, A, X, A, X.
Granadas Bouncy:
X, X, X, X, X, X, X, X.
Modo gordo:
X, X, X, X, B, A, X, X.
Versão do diretor:
Y, A, X, B, X, A, Y, B.
Morto-vivo:
A, A, A, A, A, A, A, A.
Mortes engraçadas:
B, B, B, B, B, B, B, B.
Chuva de fogo:
Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.
Mensagem secreta:
Y, A, Y, A, Y, A, Y, A.



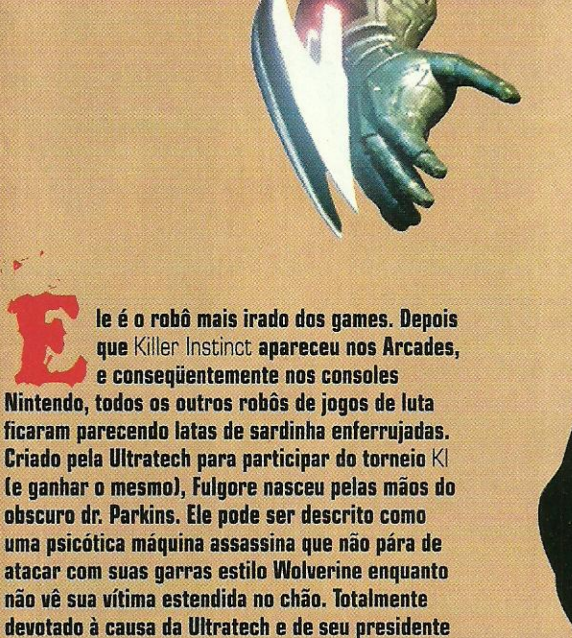








FULGORE



Ele é o robô mais irado dos games. Depois que Killer Instinct apareceu nos Arcades, e conseqüentemente nos consoles Nintendo, todos os outros robôs de jogos de luta ficaram parecendo latas de sardinha enferrujadas. Criado pela Ultratech para participar do torneio KI (e ganhar o mesmo), Fulgore nasceu pelas mãos do obscuro dr. Parkins. Ele pode ser descrito como uma psicótica máquina assassina que não pára de atacar com suas garras estilo Wolverine enquanto não vê sua vítima estendida no chão. Totalmente devotado à causa da Ultratech e de seu presidente Sheridan, Fulgore fez tanto sucesso no primeiro KI que retornou em todas as outras versões. Depois de passar por uma bateria de testes para avaliar suas habilidades, Fulgore começou a ser produzido em larga escala pela Ultratech. Um exército de Fulgores é a última coisa de que precisa um mundo que busca a convivência pacífica.

GAMES EM QUE FULGORE PÕE AS GARRAS PRA FORA:

Killer Instinct	Super NES - 1995
Killer Instinct	Game Boy - 1995
Killer Instinct Gold	(N64) - 1996

Altura: 1,82 m
Peso: 254 kg
Idade na época do primeiro KI: 1 ano